L'univers ATARI



520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

EAGLE

JAGUAR

ET AUSSI...

N° 105 - MAI 1996 - 32 F

EXPOSE



La petite boîte blanche qui casse la baraque!

MAGIC 4

l'événement III



GRATUIT

STUT ONE III sur la disquette

Les nouveaux compatibles Atari



Frankfort 96

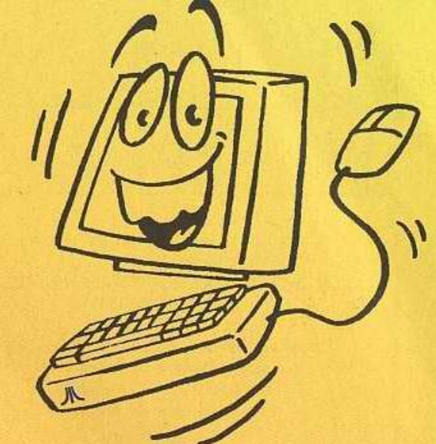
Un nouvel envol pour le Falcon



BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX



LA BéCaNe



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon 4 Mo MK I	5 990
Falcon 16 Mo disque dur interne 520 Mo	☎
Falcon 16 Mo disque dur externe 1 Go	☎
Mise en Tower Falcon	1 990

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14″	1190
SVGA 14″	1 700
SVGA 15″	2 590
SVGA 17″	4 200

NOUVEAUTES

Carte d'extension Falcon 4/8 Mo	1 320
Carte d'extension Falcon 4/16 Mo	625
Carte d'extension Falcon 8 Mo	2 100
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 990
Carte d'extension TT 4/32 Mo nue	1 490

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE	☎
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux	☎
ATARI TT 030, imprimantes, écrans	☎

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	620
STE 4 Mo	1 190
TT 030 à 8, 16, 32, 64 Mo	☎
AfterBurner 4 Mo	700
AfterBurner 8 Mo	1 350

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE	1 490
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
Dual Panasonic (magnéto-optique 650 Mo + CDRom X4 externe)	5 400

RESEAUX 1 à 256 POSTES !

Méga STE, TT, Falcon	☎

IMPRIMANTES

Canon BJ 200 EX	2 000
Epson 820 n & b	1 700
Kit couleur Epson 820	700
Hewlett Packard 5 L	4 290
Epson Stylus color II S	3 190
HP 660 C	2 990

GRAND STOCK DE CABLES POUR ATARI

CARTES GRAPHIQUES

Nova 16 millions de couleurs Falcon	2 590
TT Nova VME 1 Mo	2 590
TT Nova VME 2 Mo	3 390
Falcon Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	390

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

DEMO PERMANENTE AFTERBURNER

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

MODEMS / SON

14 400 bauds	1 290
28 800 bauds	☎
Enceintes 2 X 120 W	380

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300
émulation MAC vers STF	☎

DEMO PERMANENTE GEMULATOR

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	960
Tambour SLM 804	2 400

SCANNERS

Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

JoyStick **ATARI** : 100F, Prolongateur JoyStick : 80F, Souris : 150F, Adaptateur VGA Falcon : 150F

REPARATIONS de tous vos matériels **ATARI**
ACHAT et REPRISE de votre **ATARI**

Pentium 100 Mhz multimédia 8 490 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 ST

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 17 h 30
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, par chèques ou cartes de crédits. Crédits Cetelem. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Anthony GUYE VUILLEME, Hervé PIEDVACHE,
Rodolphe CZUBA (CENTaur, HARDmaster)

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

EDITO

CA Y EST, IL EST LA !

Quoi ?

Le FALCON X bien sûr ! Et il s'est même taillé un beau succès à la foire de Franckfort comme vous le conte Alain CHAMPAGNE en cahier musique. Le Alain vous dira également que, durant une interview exclusive pour un futur hors série KEYBOARDS/ST MAGAZINE, Charlie STEINBERG lui a, on ne peut plus clairement, annoncé que, non seulement STEINBERG continuait le développement FALCON, mais y croyait fermement car c'est, selon ses dires, la machine sur laquelle s'est vendue le plus de CUBASE AUDIO et la version la plus stable de CUBASE.

Dur, dur pour STEINBERG FRANCE qui essayait fermement de nous faire croire que STEINBERG ne voulait plus entendre parler du volatile, histoire de nous refourguer du MAC ou du PC beaucoup plus gratifiants pour son responsable.

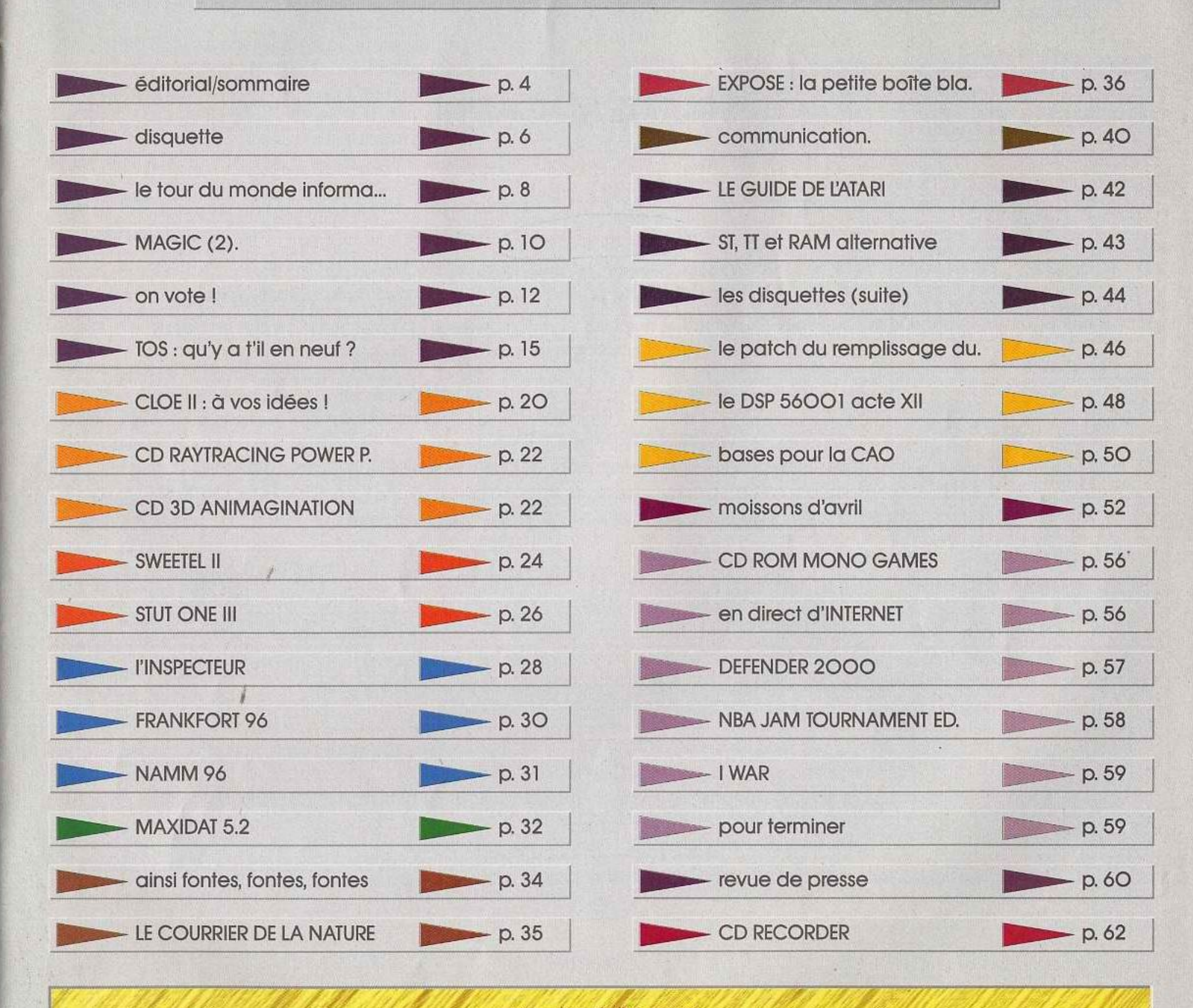
Une autre chose qui ravira les fans du FALCON et de l'audio, c'était la présence de STUDIO CAPITALE sur le stand C-LAB avec une nouvelle version de STUDIO SON, un éditeur de DR4/8/16 AKAI qui reconnaît les disques durs de ce dernier et l'annonce de l'arrivée prochaine d'un banc de montage vidéo virtuel sur FALCON.

Quant à ceux que l'audio ne capte pas, ils se réjouiront également d'apprendre que l'HADES avance à grand pas. D'une part le 68060 est enfin sorti avec ses 100 MIPS et d'autre part Fredi ASCWANDEN a bien noté toutes les suggestions des futurs acheteurs les incluant dans son nouveau bébé. Certes le prix a du coup un peu augmenté, mais il y a maintenant le MIDI, le LAN, l'ACSI, le VME et l'ISA à l'intérieur. Pour ceux qui voulaient absolument se limiter à moins de 10 000,00 F, qu'ils sachent qu'ils pourront acheter la carte mère nue pour environ 6000,00 F.

Allez, je termine là, il est grand temps de vous plonger dans ce nouveau numéro de ST MAGAZINE qui, décidément, à la vie dure.

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE



magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 32 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°105 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

NOBI Brainstorm

Toutes machines (voir fichier NOTICE)

Un jeu magnifique et captivant... Vous êtes un beau serpent (vert à point rouge !), friand de petites boules. Seulement, à chaque fois que vous ingurgitez une de celles-ci vous grandissez !! Il devient alors de plus en plus difficile de se mouvoir dans ce labyrinthe sans se morde la queue...!!

BNG Play

Toutes machines son DMA

Un petit programme sympathique puisqu'il va vous permettre de jouer des échantillons en tache de fond. Ecrit 100 % en GEM, il ne risque pas de faire planter vos programmes "propres". En plus l'auteur est Français (Rémi Vanel), malheureusement nous n'avons qu'une version Anglaise !!

Free Space

Toutes machines avec disque dur

Encore un programme de notre Rémi Vanel National fort utile. Il peut être lancé indifféremment en programme ou accessoire. Free Space, comme son nom l'indique, va vous indiquer la place restante sur chacune de vos partitions. En plus, il ne prend pratiquement pas de place : inutile de s'en priver !

Iris Viewer : la suite !

FALCON RVB

Rédac chef (faisant de gros yeux) : Tristan tu as oublié deux dossiers sur la disquette du N°104 dans Iris Viewer...

Moi : ah oui ?...

Rédac chef (tout rouge) : OUI !

Bref, voici les fichiers manquant pour le bon fonctionnement de ce superbe programme. Quant à moi, je retourne au coin.

Catalogue

Toutes machines

Vous cherchez un produit, un revendeur, un éditeur ? Catalogue est là pour ça. Si votre asso du fin fond de votre Transylvanie natale n'y apparaît pas : dites le nous !



96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS - Tél. 42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

LES LOGICIELS ATARI

Achats, reprises et échanges de jeux et logiciels d'occasions

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision DSP	350
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	990
Néon 3D	1990
Arabesque 2	1290
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	990
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	☎
Le Rédacteur 3+	☎
MAJ Rédacteur 3+	☎
maj Rédacteur 4+	☎
Papyrus Gold	1290
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL	1390
Calamus Windows 95	1290
Calamus Windows NT 3.51	10080
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890
maj SL vers Windows 95	990
maj SL vers Windows NT 3.51	6770

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	549
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	390
Soft graveur de CD Rom	2550

LES JEUX

Gavron	340
MoonSpeeder	290
Sheer Agony	290
Oxyd 280	☎
Batlle Bowls	☎
Substation	290
Dino Dudes	290
Zéro - 5	290
Team	290
Steal Talon	290
Hollywood Hulster	250
Llamazap	250
Flipper	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290

LA MUSIQUE

Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Pack Internet + Modem 14400	1600

Collector : consoles ATARI 130 XE et 800 XL !
divers jeux et logiciels d'occasions avec doc...

Le coin des bidouilleurs
diverses cartes d'occasions, pièces détachées, capots, visserie, câbles, éléments électroniques, pièces d'écrans, claviers pour pièces, etc.

BON DE COMMANDE

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.	....	....	....
2.	....	....	....
3.	....	....	....
4.	....	....	....
5.	....	....	....
6.	....	....	....

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française

Total TTC :

n° de carte bancaire : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_|

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Pays : ....

Signature

ExtenDOS Pro 2.3

Une nouvelle version d'ExtenDOS Pro vient de voir le jour. Sa principale particularité et de supporter le transfert audio CD vers disque dur.

LE DELTA, C'EST TECHNO SERVICES

Frédéric ALOE importe enfin les derniers CD WHITELINE. C'est ainsi que tous ceux qui se lamentaient de ne pas pouvoir trouver le CD DELTA chroniqué il y a peu dans ST MAGAZINE, vont enfin pouvoir l'acquérir pour 249,00 F tout comme le MEGA ARCHIVE II et le MAXON COMPACT DISC 1 pour 199,00 F chaque.

Pour tous contacts : (1) 69 46 00 67.

ST & Co SUR LE WEB

ST & Co s'y met aussi. A quoi ? Le WEB pardi ! Ils ont donc une page WEB et aussi un E-MAIL.

WEB : http:/www.oxo.ch/ex_cnam/Stetco.htm
EMAIL : chcordo@club-internet.fr

COMPOSCAN SUR LE WEB

COMPOSCAN s'y est déjà mis et c'est à l'adresse suivante :

100567.1214@compuserve.com
http ://ourworld.compuserve.com/homepages/composcan.

APEX MEDIA

Une nouvelle version d'APEX MEDIA arrive. Elle porte le doux nom de 2.17, mais on ne sait pas encore ce qu'il y a à l'intérieur. Ce qui est sûr, par contre, c'est qu'une version 3 arrive elle aussi et devrait comporter pas mal de choses en plus. Serait-ce là la version pro annoncée à l'automne 95 ? En tous cas, quelle qu'elle soit, cette version est attendue avec impatience, APEX MEDIA étant un des produits phares de notre FALCON.

BD SUR CD ROM

LES HUMANOIDES ASSOCIES se lancent dans le CD ROM avec une dizaine de BD sur portées sur ce support. Le premier c'est l'incontournable FOIRE AUX IMMORTELS d'Enki BILAL. L'avantage de cette série, c'est qu'elle tourne sur PC, MAC, mais aussi sur SATURN, 3DO, CDI et CD-PHOTO. Vu que nous pouvons lire ce dernier format, ces CD ROM s'adressent donc pour une fois à nous aussi. LA FOIRE AUX IMMORTELS était censée sortir le 1er Mars et coûter dans les 140,00 F. je téléphone de suite aux HUMANO pour demander exemplaire pour test.

LE 68060 EST DISPONIBLE !

Ca y est ! le 68060 est enfin disponible. On a même reçu gracieusement le manuel utilisateur à destination des programmeurs, c'est tout dire ! Du coup le MEDUSA va pouvoir se mettre au 68060 et lorsque l'HADES sortira, il y aura les deux versions disponibles.

NON APPLICATION SYSTEM N'A PAS DE MESSAGERIE EROTIQUE !

Dans l'article de Marc ABRAMSON sur NVDI 4, il y avait mentionné en fin de test les coordonnées de son éditeur, à savoir APPLICATION SYSTEM. Hors le téléphone donné était le 36 86 30 53 qui n'a rien à voir avec le bon numéro. Pour réparer cette erreur, voici le bon numéro : (1) 39 86 30 53. Ceci dit les plus malins auront pris l'adresse et auront cherché au minitel le bon numéro. Me tromp'je ?

BERLIN BY BYTE

C'est le nom d'un nouveau salon organisé par OVERSCAN à BERLIN les 20 et 21 Avril 1996 et dédié à l'ATARI, le MAC, LINUX et OS2. Il se déroulera à l'université d'Humbolt, Reinardtstraße 30, 10117 BERLIN (Mitte). Ce salon de 2000 m2 est à 500 m de la gare FERNBAHNHOF dans la Friedrichstraße.

Pour toutes infos supplémentaires, contactez les coordonnées suivantes :

info-hotline : tél. + 49 30 623 82 92
Info-exposants : tél. +49 30 623 78 21
fax. +49 30 623 83 47
E-mail : bbb@overscan.com
www.overscan.com/bbb

TOS COMPUTING 96

C'est aussi le nom d'un salon, mais entièrement dédié au TOS et ce sur 3000 m2 (jusqu'ou iront'ils ???). Celui-ci est organisé par FALKE Verlag (ATARI INSIDE) et se déroulera les 4 et 5 Mai à Hannovre (tout en haut de l'Allemagne). Notez que cette date correspond juste à la disponibilité de l'HADES et donc, comme tel, ce dernier sera présent et certainement "achetable" sur le salon.

Pour les renseignements, cette fois, c'est plus simple :

FALKE VERLAG
Rührsbrook 10
24223 Heikendorf
Tél. +49 431 204569

SCSI TOOL

Non HARD & SOFT n'a pas arrêté l'ATARI. Pour preuve, une version 6.5 vient de sortir toute en relief et fonctionnant également sous MAGIC et donc avec des disques durs jusqu'à la fin de l'alphabet (Z pour les analphabètes). Comment cela ? C'est très simple ! Le TOS n'autorise pas un nombre de partition au delà de 14 (si ma mémoire est bonne). Ce qui veut dire que vous ne pouvez avoir un disque au delà de P. Et bien avec MAGIC et le dernier SCSI TOOL, cette limitation est terminée. Vous pourrez donc avoir 24 disques (A et B sont pris par les lecteurs de disquettes) d'une partition de 2 gigas chacun, ce qui fait tout de même 48 gigas de disques durs connectés sur votre ATARI.

PAPYRUS 5

Non ce n'est pas une blague ! Le 4 n'est pas encore sorti en France qu'on annonce qu'une version 5 va rentrer en développement.

ALIEN THING

Le jeu pour toutes machines (1 méga mini, tout de même), ALIEN THING n'est toujours pas disponible en France (eh, FRONTIER qu'est ce que t'attends pour l'importer !), alors que l'EXPERT EDITION est déjà disponible en Angleterre. Ca a l'air très sympa et on sait déjà, en lisant ST FORMAT, qu'il est plus dur que le premier opus.

EASE 4

Une nouvelle version d'EASE, le bureau alternatif, vient de voir le jour. Elle permet les icônes en 256 couleurs et l'impression sous GDOS (NVDI 4 y serait-il intégré ?)

Notez tout de même qu'il n'y a pas (encore ?) de version française.

WAR CRY

Vous ne connaissez pas OUTRIDER ? Moi non plus ! Sachez tout de même que c'est un jeu de type CIVILIZATION pour ATARI et que la suite, intitulée WAR CRY, devrait être terminée courant 96. ce n'est pas en France, mais avec un peu de chance, notre FRONTIER SOFTWARE national va l'importer (n'est-ce pas Arnaud ?).

STARIO CHRISTMAS

C'est la suite de STARIO LAND. On peut d'ores et déjà l'appeler STARIO LAND 2, puisque STARIO LAND 3 est rentré en développement. Damned, à ce rythme on va vite se retrouver avec une dizaine de versions de retard en France.

UN PETIT VILLAGE RESISTE A L'ENVAHISSEUR !



Toute la Gaule est donc occupée par le PC ? Non car un petit village d'ataristes continue de lutter contre l'envahisseur. Digne représentant de ce village, Guy RAYNAL est un des plus virulents "chevaliers", comme le montrent ces photos de la devanture de son magasin VIDEOMATIQUE à BRIVES LA GAILLARDE.

Guy RAYNAL connaît bien le PC, puisque son fils n'est ni plus ni moins que Frédérick RAYNAL, développeur "mondialement connu" d'ALONE IN THE DARK, LBA et POP CORN entre autres.



Si vous voulez faire le détour, n'hésitez pas, cela vaut le coup et puis Guy RAYNAL est un spécialiste de la vidéo sur ATARI. D'ailleurs il expose EXPOSE en vitrine. Il a donc toutes les dernières nouveautés ATARI en ce domaine.

VIDEOMATIQUE
9, rue Carbonnières

19100 BRIVES LA GAILLARDE
Tél. 55 23 12 44
55 24 22 33
Fax. 55 84 80 55

IAJD

L'IAJD, plus prosaïquement INDEPENDENT ASSOCIATION OF JAGUAR DEVELOPERS, vient de voir le jour. Il s'agit d'un groupe privé regroupant les développeurs JAGUAR enregistrés chez ATARI corp.

Pour en devenir membre, envoyez un e-mail à ENTRY$ si vous êtes sur GEnie ou avec l'adresse suivante : "entry$@genie.com" si vous n'y êtes pas.

Pour joindre l'IAJP l'adresse e-mail est la suivante : iajd$@genie.com

LES CENT DE RODOLPHE CZUBA

Une nouvelle société naît au moment ou vous lisez ceci : CENTEK Ce nom devrait vous rappeler les produits CENTurbo ou CENTram, car il s'agit de l'auteur de ces produits connu sous le pseudonyme de CENTAUR et à l'origine, fin 92, de la branche Atari de la défunte société RETOUR 2048, première société française agréée développeur Jaguar et reconnue centre technique micro par Atari Europe, puis de la société VIRTUAL XPERIENCE au démarrage de SUPER BURN OUT.

Pour la CENTurbo, bien que déjà sortie, le test ne devrait être proposé que dans un prochain numéro (elle évolue tellement vite qu'on n'arrive pas à se fixer sur une date de test).

Rappelons ses caractéristiques : c'est une petite carte qui se monte rapidement et assez facilement dans votre falcon et qui accélère votre oiseau à 40 MHz pour le 68030, coprocesseur arithmétique et dsp, 20 MHz pour le bus et 50 MHz pour le VIDEL avec le logiciel CENTscreen qui propose des résolutions XGA 1024*768*16 ou encore 800*600*256, ou 640*480 true color. Des options telles que résolutions virtuelles ou économiseur d'écran compatible Energy Star (VESA DPMS) sont activables. La CENTurbo se veut compatible CUBASE AUDIO et possède la bonne possibilité de revenir à un Falcon 100% d'origine par un switch, les modes RVB et SM124 en TURBO et est proposée à un prix de 890 frs.

Rodolphe nous annonce aussi, un service de réparations, modifications, extensions rams très rapide pour toute la gamme Atari, y compris le FALCON 030 à des prix plus qu'intéressants et avec diagnostique gratuit. Des modifications audios du Falcon sont proposées, ainsi que des extensions mémoires, comme la célèbre CENTram II-32 (ext 14 Mo), la CENTram ST (4 Mo avec une SIMM32 bits) mais aussi une CENTram 812 qui permettra d'étendre le Falcon à 8 ou 12 Mo de ram au prix de 590 frs nue, mais il faut attendre le mois de Mai... Une carte d'extension de TT-ram (jusqu'à 32 Mo dans sa première version) autour des 600 frs devrait aussi voir le jour...

Bien entendu, la CENTurbo II, que certains ont pu voir sur le papier au FORUM DES APPLICATIONS ATARI, est toujours prévue avec les même caractéristiques, soit un 68030 à 60 Mhz, support COPRO (pour utiliser l'ancien si version 33) à 60 MHz avec échanges synchros, bus à 20 Mhz, DSP à 40 Mhz, 1 support SIMM 32bits pour 4, 8, 16 ou 32 Mo de TT-ram, bus Falcon reporté et étendu en 32 bits (pour carte vidéo par exemple), le tout tenant dans le falcon d'origine et un prix autour des 2300 Frs TTC. Disponible en principe en Mai ou Juin...

Enfin, mais ils restent très discrets pour l'instant, CENTEK travaille sur la conception d'une nouvelle machine destinée au grand public mais permettant des applications dédiées pointues. Cette machine serait compatible Falcon en audio (cubase) et vidéo et posséderait un nouveau système d'exploitation très loin des vieux TOS, mais compatible AES pour les programmes "propres".

Date prévue du premier proto du Cent 030 (c'est son nom) : juin ou juillet 96. Devraient suivre le Cent 040 et le Cent 060. Plus d'infos dans les mois qui suivent.

On attends avec impatience !!!

Godefroy de MAUPEOU

MagiC (2)

C'est merveilleux, c'est MAGIC.

Disponible en Allemagne depuis très longtemps déjà (à tel point que nous avions testé sa version 2 dans le STmag, numéro 94), MAGIC n'avait jamais (officiellement) traversé la frontière. Il faut dire que l'importateur attendait une version Falcon pour effectuer la traduction et que cette version a tardé, tardé, du fait des nombreux (autres) programmes réalisés depuis par ces auteurs : NVDI 3 puis NVDI 4 et MagicMac. Le voici enfin aujourd'hui, dans une version 4.0, entièrement francisée. Deux ans d'attente, une réputation déjà faite et une puissance extraordinaire. Bref, Magic a tout pour devenir un programme culte (comme il existe des films cultes).

Installation :

Comme tous les derniers produits d'Application système France, l'installation est très simple, puisqu'un programme d'installation est fourni sur la première des deux disquettes. Il suffit alors de rentrer son numéro de série, son nom et son adresse, de cliquer sur OK, et de changer la disquette lorsque le programme le demande. Et le tour est joué, une fois pour toutes. Il suffit de rebooter ! Que demander de plus ?

Démarrage

Le boot a froid est original : l'ordinateur fait mine de booter normalement, puis semble rebooter tout seul. En fait, c'est le noyau du système qui se lance sous le système Atari normal, puis redémarre la machine sous Magic. Lors des boots suivants, tout est normal... ou presque

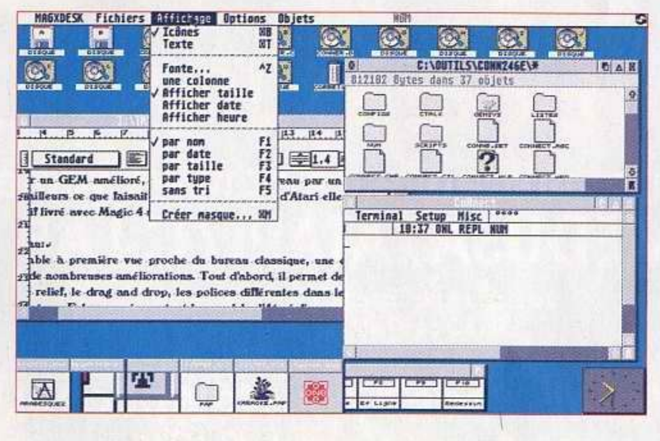
Mais c'est pareil ?

Ça y est, la machine a démarré. Vous vous retrouvez sous un bureau, très proche du bureau Falcon, mais très différent tout de même. Explications : le bureau de base des systèmes Atari n'utilise pas le Gem de manière standard. De ce fait, pour exploiter un GEM amélioré, il faut remplacer le bureau par un bureau alternatif. C'est d'ailleurs ce que faisait MULTITOS, la solution multitâche d'Atari elle-même. Le bureau alternatif livré avec Magic 4 s'appelle MagXdesk 3.

Le bureau

S'il semble à première vue proche du bureau classique, une étude rapide nous montre de nombreuses améliorations. Tout d'abord, il permet des icônes couleurs, traite le relief, le drag and drop, l'icônification, autorise les polices (vectorielles avec Speedo ou NVDI) dans les fenêtres, et pas seulement sur Falcon, mais sur tous les modèles d'Atari disposant d'une mémoire suffisante (minimum 1Mo, 2 Mo recommandés). Bref, il donne un nouveau coup de jeune à votre bureau, surtout si vous avez un TOS antérieur au Tos Falcon.

Bien entendu, le lancement des programmes se fait toujours par un double clic, mais l'utilisation conjointe de la touche CTRL permet d'y associer d'éventuels paramètres. On peut également lancer maintenant les accessoires de bureau à n'importe quel moment, simplement en double cliquant sur un ACC ou un ACX, où qu'il se trouve.



Les fenêtres du bureau disposent d'une astuce géniale qui permet de gagner très vite du temps : l'autolocator. Si vous tapez au clavier une lettre, vous aurez la surprise de voir tous les fichiers (ou dossiers) de la fenêtre d'avant plans commençants par cette lettre se sélectionner automatiquement. Si vous tapez une seconde lettre, seul les fichiers commençants par ces deux lettres sont sélectionnés. Lorsque vous n'avez plus qu'un seul fichier sélectionné, un petit Return ouvre automatiquement le dossier (si c'est un dossier) ou l'application associée au fichier (pour peu que vous en ayez déclaré une). Les utilisateurs des sélecteurs d'objets étendus (style Selectric, BoxKite ou Freedom) reconnaîtront ce principe, heureusement étendu ici aux fenêtres.

Justement, puisque nous y étions, parlons des liens entre les programmes et les extensions. C'est beaucoup plus facile et parlant que dans le bureau Atari classique, juste parce que c'est graphique. Une copie d'écran vous en convaincra mieux qu'un long discours d'ailleurs. Si les nombreuses icônes couleurs livrées ne vous suffisent pas, il vous faudra cependant un éditeur de ressources (ou d'icônes) pour en dessiner de nouvelles. Le bureau vous permet bien entendu de formater, de copier des données, ou d'imprimer de l'ASC simple, mais les (éventuelles) boîte de confirmation sont non préemptives (elles ne bloquent pas les autres programmes éventuellement en train de tourner), et les actions en découlant (copies, formatage ou impressions, quoi) se font en tache de fond, vous permettant ainsi de continuer à travailler. Ainsi, actuellement, pendant que j'écris ces lignes, je formate une disquette pour y copier (ensuite) mes articles et les envoyer à la rédaction, en même temps que s'imprime mon article sur les jeux Jaguar (il faut que je le relise avant de l'expédier) Pratique, non ?

Bien entendu, le bureau permet le changement de résolution. C'est une fois de plus nettement mieux que le menu correspondant (cf. copie d'écran). J'ai cependant eu peur la première fois que j'ai ouvert ce menu, car j'ai cru un instant que Magic serait incompatible avec les agrandisseurs d'écran style BlowUp ou ScreenBlaster. Et bien si ! Cela fonctionne, tout au moins avec ce dernier. Après la sélection d'une résolution dans MagXdesk, vous retrouvez l'infâme (mais pratique) page texte de sélection des résolutions étendues.

Dernières améliorations, les liens : si on veut qu'un fichier soit présent dans plusieurs répertoires, la seule solution jusqu'à présent consistait à le dupliquer, ce qui pouvait prendre beaucoup de place disque, et obliger à remettre à jour manuellement les copies à chaque modification d'un fi-

chier. Il est maintenant possible de créer un lien : le fichier semble être présent dans le répertoire, mais en fait, il s'agit d'une copie virtuelle du fichier source. Ainsi, le fichier ne se trouve qu'une seule fois sur le disque, et sa modification entraîne la modification automatique de toutes les copies virtuelles.

Seuls défauts par rapport au bureau Falcon classique, les raccourcis claviers sont différents : l'ouverture d'un lecteur par CTRL + lettre du lecteur est remplacée par un SHIFT ALT + Lettre, et le remplacement du contenu d'une fenêtre (anciennement ALT + lettre) se fait par CTRL + SHIFT + Lettre. Il est également impossible de redéfinir les raccourcis claviers correspondant aux différents menus. Tout ceci fait que les raccourcis claviers disponibles ne sont pas ceux auxquels on est habitué : c'est un peu gênant, mais on s'y fait finalement très vite.

Autre regret, il est dommage qu'il soit impossible d'avoir des affichages de natures différentes dans les différentes fenêtres (il serait agréable de pouvoir avoir, par exemple, une fenêtre en texte police bodoni 8 triée par type, une autre en icônes triées par date). Ce sera vraisemblablement pour la prochaine version du bureau.

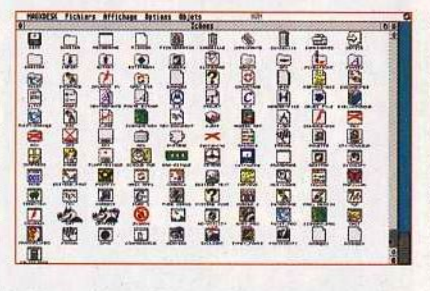
Quittons le bureau, car même s'il démontre bien les nouvelles possibilités, et si plus de la moitié de la documentation de Magic lui est consacré, il n'est qu'une partie de Magic. Passons donc au système dans sa totalité.

Le système :

Le système bénéficie des nombreuses améliorations citées pour le bureau. Lorsqu'on demande au système l'identification de l'AES, on récupère bizarrement un numéro 3.99 alors qu'en fait le système est totalement compatible avec le fameux et mythique tos 5.0, qui n'est jamais sorti (et ne sortira vraisemblablement jamais, en tout cas, pas de chez Atari). Un 4.99 aurait donc été plus judicieux. Bien évidement, tout programme (pourvu qu'il soit prévu pour cela), bénéficie du look relief du Falcon. Bien plus, les programmes peuvent utiliser les icônes couleurs, mais également l'icônification (et de nombreux programmes récents sont prévus pour cela : citons entre autre Arabesque 2, Kandisky 2.03, Interface 2.25, D2M 2, Connect, TwoInOne, et..) ainsi que le mythique Drag & Drop (Cette technique permet de tirer un objet (Texte, Image, etc.) d'une application vers une autre application, l'objet s'insérant à l'endroit ou vous positionnez le curseur. On peut par exemple, en tirant une image gem depuis le bureau vers une fenêtre de Kandinsky, incorporer cette image dans la fenêtre). Cette option n'a de sens qu'en multitâche, mais vous l'avez bien évidement compris, Magic est un système totalement multitâche. En fait, il s'agit d'un multitâche préemptif : les programmes sont interrompus automatiquement à intervalle régulier, le programme prioritaire étant celui qui a sa fenêtre en avant plan. Un CPX permet de peaufiner la durée de cet intervalle et la priorité d'avant plan, mais il s'agit du genre de réglage réservé aux utilisateurs avertis. De même, ce CPX permet de commuter vers un multitâche coopératif, dans lequel un programme n'est interrompu que lorsqu'il rend la main au système.

Le changement du programme en avant plan peut se faire de multiples manières, soit en cliquant dans une de ces fenêtres pour la mettre en avant plan, soit en sélectionnant le symbole Magic présent en permanence en haut à gauche de l'écran, ce qui fait dérouler un menu présentant l'ensemble des applications, soit encore par CTRL_ALT_TAB ce qui commute d'une application à la suivante, ou enfin par CTRL ALT ESC qui affiche un horrible écran texte permettant de choisir entre les applications, ou éventuellement d'en tuer une !

Dans le menu Magic, on trouve d'ailleurs une option intéressante, qui permet de masquer toutes les fenêtres d'un programme. C'est très pratique, car, comme beaucoup de programmes ne gèrent pas l'icônification, en multitâche, on est très vite submergé par le nombre de fenêtres qui traînent sur l'écran (surtout que Magic passe la limite du nombre de fenêtres ouvertes simultanément de 8 à 64). Il suffit alors de masquer le programme, et le tour est joué. Bien entendu, lorsque le programme est remis en avant plan, ces fenêtres réapparaissent automatiquement.



Entre autres améliorations, Magic transforme les boites d'alertes de tous les programmes en boîte d'alerte déplaçable, avec des raccourcis clavier par défaut (F1 pour le premier bouton, F2 pour le second, et F3 le troisième). De même, les boites de dialogue peuvent maintenant bénéficier de raccourcis clavier et de coins de déplacement, même si le programme ne le prévoit pas (c'est Magic qui s'en occupe à sa place). Ainsi, vous pouvez, en modifiant simplement les ressources de vos programmes, les mettre au goût du jour. Plus simplement, sans avoir à modifier quoi que ce soit, des fonctions de couper/coller et de déplacement améliorés sont maintenant disponibles dans les champs éditables de ces boites.

Magic propose également un sélecteur de fichier un peu plus élaboré que celui du TOS, bénéficiant de l'AutoLocator, mais qui ne soutient pas la comparaison avec mon Selectric préféré. Impossible d'y créer un dossier, d'y renommer quelque chose.. Bref, peut mieux faire. Autre petit défaut, il n'est plus possible d'accéder aux caractères "exotiques" en maintenant la touche Alternate appuyée tout en composant le code du caractère au clavier numérique, comme on pouvait le faire depuis le TOS 2. Magic propose une solution de remplacement par l'utilisation d'ALT + CAPSLOCK, mais je n'ai pas été convaincu.

Terminons en signalant deux points essentiels. Tout d'abord, notons avec joie que les applications TOS sont automatiquement lancées dans des fenêtres. Ensuite, exaltons-nous sur la vitesse de Magic. En mono tache, Magic est largement plus rapide que le TOS, en particulier en ce qui concerne les accès fichier. Même si le multitâche n'a pas d'interet pour vous, ou que vous en avez été dégoûté par MINT, sa lourdeur et son instabilité, Magic vous plaira et vous sera utile en accélérant de nombreuses applications. En plus, quand on a goûté un multitâche aussi souple que celui de magic, on y prend vite goût !!.

Je pourrais encore parler de la documentation (50 pages en Français plutôt destinées à l'initiation) et de nombreuses autres améliorations, mais j'arriverais très vite à prendre un STMagazine entier et je crois que les autres rédacteurs ne seraient pas d'accord. J'insisterais quand même pour terminer (réellement) sur la stabilité et le plus indéniable qu'apporte Magic, et qui le rend très vite indispensable C'est très simple, depuis deux ans que je l'ai sur le TT, je n'ai pas démarré une seule fois sans Magic. Et, depuis une semaine que je l'ai sur le Falcon, c'est pareil, je ne peux plus m'en passer.

Marc ABRAMSON

Magic 4
Disponible chez Application Systeme France 39 BLd de la Muette 95142 GARGES LES GONESSES
Tel : 39 86 30 53
prix 799,00 F
icônes couleur, relief, iconification, multitâches, etc... sur toutes les machines (avec 1MO minimum quand même).
L'alternate + touche n'est plus géré

on vote !

Cela fait un bail qu'on n'avait pas fait un vote des meilleurs logiciels sur nos machines. C'est pourquoi nous vous proposons de remédier à cette lacune impardonnable.

A vous donc de nommer vos programmes fétiches, qu'ils soient récents ou non, que vous les connaissiez tous ou que vous n'en connaissiez qu'un seul. Bien entendu, vous avez le droit de sécher et de ne pas tout remplir.

A vos crayons et renvoyez nous ce questionnaire le plus rapidement possible.

LES MEILLEURS LOGICIELS PAR CATEGORIES

cahier bureautique
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahiers utilitaires
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier musique
– Médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier communication
– Médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier graphisme
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier divers
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier loisirs (hors JAGUAR)
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

JAGUAR
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier multimédia
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier démo
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier programmation
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier PAO
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

cahier Domaine Public
– médaille d'or :
– médaille d'argent :
– médaille de bronze :

LE LOGICIEL QUI CONTRIBUE LE PLUS A L'UNIVERS ATARI

LE LOGICIEL FRANCAIS LE PLUS INVENTIF

Nous autres journalistes voterons également, ce qui vous permettra de voir lesquels d'entre nous correspondent le plus à vos affinités, bien que si vous lisez attentivement nos articles, vous devez déjà le savoir.

Au mois prochain donc !

Godefroy de MAUPEOU

~ETILDE~

LA GAMME PRO

Tél. : 61 63 48 22

Voici quelques-uns des logiciels disponibles à ce jour. Contactez-nous pour tous renseignements complémentaires.

PAPYRUS GOLD *(3.67)*

1260 F TTC port compris
Mise à jour : nous contacter.

- 2 Mo minimum et disque dur obligatoire.
- Interface GEM compatible MultiTOS (haute résolution et VGA).
- Affichage WYSIWYG, zoom imprimante, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul sophistiquées.
- Boîtes de dialogues non modales, blocs discontinus, espacement.
- Impression vectorielle sous SpeedoGDOS ou NVDI 3&4.
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM), rotations.
- Publipostage, en-têtes et bas de page, notes de bas de page, etc...

Un logiciel offert, à choisir parmi les "Autres produits" précédés de l'astérisque.

Document entièrement réalisé avec PAPYRUS GOLD





Rédacteur+ Mise à jour à partir des Rédacteur3 ou 4 = **690 F**

Correcteur Syntaxique *(Version 2.01)*

- 4 Mo minimum et disque dur obligatoire. (Mise à jour 1.21 à 2.01 = **100 F**)

Le seul correcteur grammatical sur ATARI !



Le Rédacteur 3+ : 1260 F + 45 F de port + un cadeau.

Le Rédacteur 3 Version 3.16F : 590 F TTC + 45 F de port.

Orthographe, Formules Mathématiques, Publipostage, Macros, Import-Export, Insertion d'images, impression texte ou graphique, synonymes en option, etc...
11000 ex. vendus



Nouveaux dictionnaires Techniques : Médical (100F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).

Module de conversion LIB->RTF version 1.0 = **50 F TTC**.
- Programme indispensable pour les exportations vers PAPYRUS !

Comptabilité personnelle : (mise à jour, nous contacter)

COMPTADOM version 5.0 (compta. en partie double très complète, vous permet de gérer tous vos comptes simultanément, fonction d'analyse, budget) : **290 F** + port 30 F.

ST COMPTE 4 version 4.28 (gestion et analyse de compte bancaire très simple avec budget et graphiques intégrés, fonctionne sur ST et FALCON) : **150 F** + 20 de port.

ST BUDGET 3 (Gestion de placements, emprunts, calcul d'impôt, etc...) : **190 F** + 20 F





Comptabilité Professionnelle : (mise à jour, nous contacter)

1 **Gestion Commerciale** 1.40a (Facturation, devis, stock) : **990 F**+35 F de port.
2 **Gestion Comptable** 1.11c (Bilan, Immobilisation, tiers) : .. **990 F**+35 F de port.
3 **Le Comptable 2** 2.70 (Comptabilité très simple) : .... **390 F**+35 F de port.
4 **Gestion du personnel B** 1.14d (Paye - de 10 salariés) : .. **590 F**+35 F de port.
5 **Gestion du Personnel D** 1.14d (Paye multi-salariés) : ..... **870 F**+35 F de port.
6 **Le Gestionnaire** 2.09 (Tableur grapheur comptable) : .... **100 F**+20 F de port.

Offres Spéciales :

Pack N° 1 (1+2+6) **1350 F**
Pack N° 2 (1+2+6+4) **1890 F**
Pack N° 3 (1+2+6+5) **1890 F**
+45 F de port.

Autres produits : COM (Emulation minitel) 190 F ; Dessin Technique* 150 F ; Le Dessinateur* 150 F ; Le Professeur* 150 F ; L'Electronicien 150 F ; L'Investisseur* 150 F ; Spectral Tool Kit (oscilloscope analyseur de spectre) 1290 F ; Le Dentiste 250 F ; Paint Master* 50 F ; Sprite Animator* 50 F ; Vision Light 270 F ; Vision Dock 490 F ; Azthèque II* 80 F ; Eureka 80 F ; Graal Calc + Graph 325 F ; Graal Calc III 425 F ; Graal Base 425 F ; P-Logo + Graal Xpert 325 F.

Vous trouverez ces logiciels chez votre revendeur ou vous pouvez commander directement à ~ETILDE~ :
3 rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE - Tél. : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.
Commande "sur papier libre" signée datée (paiement par chèque ou mandat à l'ordre d'ETILDE).
* Logiciels pouvant êtres offerts. Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30/12/96 dans la limite des stocks disponibles.

~ETILDE~

TOS : QU'Y A T'IL EN NEUF ?

"Qu'est-ce que je peux acheter aujourd'hui comme machine neuve sur ATARI ?"
Voilà une question qui revient souvent chez vous, lecteurs de ST MAGAZINE. Aussi nous nous sommes dits qu'il serait bien de refaire un point sur ce qui se produit en neuf sur notre système.

UNE HISTOIRE DE CLONES

Disons le tout de suite, ce ne sera que du clone car ATARI ne refabrique plus d'ordinateur pour le moment. Contrairement à ce qui nous avait été annoncé par l'importateur français, la corp n'a pas refabriqué de FALCON O3O cet automne. En fait il semble qu'ils aient bien relancé une chaîne de fabrication mais pour le compte de C-LAB qui avait complètement épuisé ses stocks au mois d'août. Il y a bien une rumeur qui voudrait que Jack TRAMIEL ait réengagé de développeurs pour fabriquer ou terminer un POWER PC, mais cela nous semble extrêmement improbable et beaucoup plus à imputer au fantasme collectif qui nous anime encore lorsqu'on songe à l'époque de gloire où le ST était la machine la plus vendue dans les foyers européens.

Ce temps-là est révolu, par la faute d'une Corp qui n'a jamais su ou voulu vraiment pousser la machine et par la faute aussi d'un MICROSOFT de plus en plus envahissant.

Ce n'est pas pour autant qu'il faille se désespérer. En effet, à l'heure actuelle, il y a au moins deux sociétés qui font du véritable compatible TOS, deux autres qui s'attachent à faire évoluer le système et beaucoup d'autre à programmer des logiciels ou fabriquer des extensions pour notre environnement. Mieux même, une société comme C-LAB ou MEDUSA SYSTEM qui a investi lourdement dans le TOS, est condamnée à réussir, à la différence d'un ATARI qui peut se contenter de vivre de ses brevets. Si Jack TRAMIEL n'a pas grand-chose à faire du TOS en lui-même (en dehors de ce que ce dernier a pu lui rapporter), quelqu'un comme Fredi ASCHWANDEN est avant tout un passionné qui met tout son potentiel dans la réalisation de clones dignes de ce nom. Mine de rien, la conjugaison de son talent et de sa persévérance, sont en train d'aboutir à une véritable station de travail comme en ont rêvé tous les possesseurs de TT.

Côté C-LAB, c'est un peu différent puisque, malgré pas mal de promesses, force est de constater que le FALCON n'évolue guère dans les faits pour le moment en dehors de quelques modifications et d'un relookage, si réussi soit ce dernier. Néanmoins, l'engagement de C-LAB nous garantit une disponibilité du FALCON sous plusieurs formes.

C-LAB

FALCON MKII

C'est le premier de la série. Il s'agit d'un FALCON dont les caractéristiques audio ont été améliorées et auquel on a implémenté un port SCSI interne. Un peu cher, pour le disque 2.5 pce SCSI en interne, il reste l'ordinateur préféré des musiciens qui ne veulent pas s'encombrer de 36 boites lors de leurs transports. Le studio est au complet à l'intérieur et c'est aussi ce qui a fait le succès du ST. On l'emmène en répétition, sur scène, en studio et il n'y a rien d'autre à transporter.

La qualité audio est encore accrue par rapport au FALCON O3O d'ATARI et il n'y a plus de modifications dites "STEINBERG" à effectuer sur certains modèles présentant un problème d'horloge. Chez C-LAB, chaque FALCON est vérifié avec CUBASE AUDIO avant d'être expédié à la vente.

Disponibilité : immédiate
Prix : MKII-LE/35O : 925O F (4 mégas, disque 35O mégas)
MKII-4 : 122OO F

FALCON MKI

C'est un FALCON MKII sans port SCSI en interne. Du coup le prix est beaucoup bas que le MKII car le prix d'un disque dur SCSI 2,5 pce est très élevé.

Disponibilité : immédiate
Prix : MKI-4 : 7133,OO F (4 mégas open)

FALCON MKX

Le FALCON MKX est la toute dernière production de C-LAB. Berkahrd BURGERHOF, ayant visiblement des problèmes pour faire évoluer la machine au niveau processeur et donc rester compétitif, s'est lancé dans la conception d'un boîtier qui, de part ses intégrations, baisse le coût de la configuration par rapport à un MKI ou II.

C'est ainsi que l'on peut mettre un lecteur de CD ROM ou SYQUEST, un disque SCSI 3,5 pce en interne, deux sorties SPDIF intégrées, une AFTERBURNER sans pour autant devoir monter le FALCON en tour ou acheter une flopée de boîtiers externes.

Dernier atout du MKX, le clavier est maintenant détaché et donc de nettement meilleure qualité que celui d'origine. On a le choix entre un clavier de TT ou un clavier PC (avec adaptateur interne en option).

Disponibilité : fin Mars 96
Prix : MKX+ clavier TT + souris : 838O,OO F
MKX pour clavier PC (sans clavier ni souris) : 835O,OO F

CARTE MERE MONTEE EN TOUR

C-LAB vend également des cartes mères nues de FALCON aux revendeurs qui désirent les intégrer en racks ou en tours. C'est ainsi que l'APAK, OXO CONCEPT, LA BECANE, MMS et bien d'autres sans oublier LA TERRE DU MILIEU peuvent proposer des solutions attractives selon certains besoins spécifiques et du coup complémentaires des offres intégrales C-LAB.

Il faut savoir que la carte mère est livrée nue (sans alimentation, ni mémoire) au revendeur qui complète selon ses fournisseurs les plus intéressants. Il en résulte donc des différences de prix entre l'un et l'autre que je vous engage à comparer tant sur les prix, que la qualité.

Disponibilité : immédiate
Prix : en principe très proche du MKI à configuration open et généralement moins dès ajout d'un disque dur. Bien évidemment le tarif est variable selon le revendeur.

MEDUSA SYSTEM

MEDUSA T40

Le MEDUSA T40 est la machine mythique sortie pour concurrencer le QUADRA 950 d'APPLE, ce qu'il a fait sans problème : plus rapide et moins cher. Malheureusement ce moins cher reste tout de même élevé pour le commun des ataristes et réserve cette fabuleuse machine aux professionnels. Le MEDUSA de base est livré avec un 68040 à 64 Mhz, 8 mégas de mémoire, un disque dur de 850 mégas, un lecteur HD, un port E-IDE (IDE très rapide), une carte graphique ET4000, NVDI ET4000, un clavier de type PC (remplaçable par un clavier de TT), une souris, SCSI TOOL MEDUSA, un TOS 3.06 et coûte dans les 25000,00 F H.T selon le cours du franc suisse qui a salement augmenté ces derniers temps.

On peut rajouter pas mal d'options comme une carte SCSI, le DMA, le MIDI, le bus VME, le port cartouche ou encore des cartes graphiques haut de gamme (ET 4000 109Mhz, MACH 64).

La mémoire s'étend très facilement grâce à quatre modules pour SIMM 2 (32bits). On peut donc aller jusqu'à 256 mégas de RAM sans adjonction de cartes supplémentaires.

Une des particularités du MEDUSA est de pouvoir gérer dynamiquement l'état de la mémoire. Un petit programme vous permet de déterminer la répartition de la mémoire (ST RAM/TT RAM) au prochain lancement de la machine. Si vous avez 32 mégas de RAM et utilisez le REDACTEUR 4+, vous serez certainement ravis de pouvoir disposer de 16 mégas de ST RAM, alors que si c'est CALAMUS SL que vous utilisez, il vaudra mieux descendre au minimum (4 mégas) la ST RAM pour avoir un maximum de TT RAM.

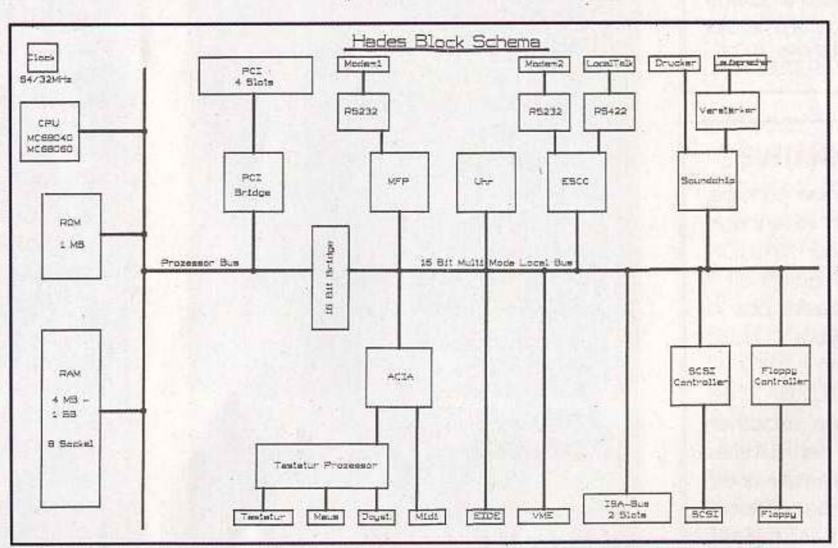
Le MEDUSA est une machine extrêmement bien conçue et son géniteur, Fredi ASCHWANDEN, a prévu un accessoire qui vous permet de faire des configurations de machine. Vous pouvez, par exemple, faire croire à certains programmes que votre MEDUSA est un St pour faire tourner les programmes qui demandent ce cookie (LOOK en port parallèle uniquement par exemple), supprimer les caches ou la MMU. Pour une compatibilité maximale, Fredi a intégré une petite carte graphique permettant la ST HAUTE, la ST BASSE et la TT Moyenne. Du coup vous bootez la machine sur un seul écran et avec X BOOT, ce qui n'était pas le cas de l'EAGLE qui bootait en aveugle faute de carte interne.

Le MEDUSA T40 peut être mis à niveau en MEDUSA T60 (68060) pour environ 4000,00 F.



HADES

Vous trouvez le T40 pas à votre portée. Eh bien le Père-Noël va frapper à votre porte au mois de Mai sous le nom d'HADES (Dieu des enfers). L'HADES n'est ni plus ni moins qu'un MEDUSA avec plus de choses et deux fois moins cher pour cause de fabrication industrielle.



Les choses en plus, ce sont le VME, le SCSI, le DMA, le MIDI en série, les bus PCI, la possibilité de mettre jusqu'à 2 gigas de mémoire, le lecteur 2.88, le localtalk, la mise à niveau 68060 très facilement.

Le gros plus c'est évidemment les quatre bus PCI qui vont permettre de mettre à moindre frais des cartes graphiques du monde PC aux caractéristiques époustouflantes. Avec vous n'avez plus de temps de rafraîchissement d'écran, même dans des résolutions folles comme le 1280 * 960 24 bits.

L'HADES, c'est la grosse station de travail qui rivalise avec les PENTIUM du haut de ses 100 MIPS (pour le T60), comme le dit si bien ST FORMAT, et avec une quantité de bus que même le plus gros des PC ne possède pas en série et le tout à moins de 15 000,00 F.

En fait il ne lui manque qu'une chose : la partie sonore du FALCON (DSP et SDMA) pour tout exploser. Il serait tout à fait possible de l'ajouter sur un bus PCI, mais là nous sommes dans le mystère de Dieux, ce qui est sommes toutes normal pour des ordinateurs se réclamant de la mythologie grecque.

Disponibilité : Mai 96

Prix : 14 000,00 F (selon change franc suisse) avec 4 mégas de RAM.

ALORS QUE CHOISIR ?

Si vous ne recherchez pas l'audio, l'HADES sera la plus fabuleuse des machines. Vous allez vous être littéralement médusés par sa rapidité de travail et son intelligence de conception.

Si vous êtes professionnels et ne pouvez attendre (on est toujours à la merci d'un retard de fabrication), le MEDUSA T40 est fait pour vous. Aussi rapide que son petit frère, il sera très vite rentabilisé par le gain de temps, et donc de commandes, qu'il vous apportera.

Si vous êtes musicien non exclusivement MIDI, ingénieur du son ou tout simplement passionné d'audio, rayez pour le moment le nom de MEDUSA, il n'y a que le FALCON. Son circuit sonore est fabuleux même si on aimerait bien plus de puissance sur le processeur qui se traîne devant un MEDUSA. Pour pallier à cela, vous pouvez rajouter une carte accélératrice. A ma connaissance, deux sont recommandables en France. La CENTURBO et l'AFTERBURNER. D'un type très différent, ces deux cartes se complètent car la première accélère la vitesse de transfert des données et la seconde le processeur. Le gain apporté par chacune d'elle est très différent et le prix aussi (respectivement 890,00 F et 3990,00 F).

La centurbo accélérera sensiblement

tous les processeurs du FALCON (68030, 6882 et DSP) alors que l'AFTERBURNER boostera littéralement (facteur entre 3 et 7) le processeur du FALCON (normal on le remplace par un plus rapide), mais laissera le DSP à la même vitesse. L'AFTERBURNER vous permettra également d'augmenter la mémoire jusqu'à 128 mégas.

Dans le cas de la CENTURBO, un MARK I fera l'affaire alors que si vous prenez une AFTERBURNER, il faudra un FALCON en TOWER ou un MARK X.

LES SYSTEMES ET BUREAUX

Le TOS est reparti en développement sous le nom de N-AES chez COMPO. Mais l'arrêt de son développement durant un bon laps de temps lui a fait perdre pas mal de son avance sur le multitâches (MULTITOS). Du coup un concurrent a fait une percée qui devrait donner du souci aux développeurs de N-AES. Ce concurrent n'est autre que MAGIC dont vous trouverez (ou avez trouvé) le test dans ce numéro. Inutile de s'étendre davantage dessus dans ce dossier, dites-vous que c'est, avec l'arrivée de l'HADES, l'évènement atarien de l'année.

Quant aux bureaux, notamment celui du TOS 3.06, un coup de jeune peut en changer la vision. Pour cela vous avez une pléiade de solutions du DP au commercial comme GEMINI, NODESK, NEODESK, EASE...

OU ACHETER VOTRE ORDINATEUR ?

Les FALCON MARK sont, en principe, disponibles chez tous les revendeurs ATARI. Pour la mise à niveau "FALCON 040" avec l'ajout d'une AFTERBURNER, il est possible que tous ne fassent pas la modification. Renseignez-vous donc avant de passer commande.

En ce qui concerne le MEDUSA, c'est différent. Vu sa clientèle (quasi exclusivement professionnelle) et ses particularités techniques, le nombre de revendeurs est assez restreint puisque, à ma connaissance, il n'y a que LA BECANE et LA TERRE DU MILIEU qui l'importent aujourd'hui. Notez, tout de même que si le MEDUSA est suisse-allemand, il est livré avec un clavier et un TOS français. Quant à l'HADES, il devrait être vraisemblablement beaucoup plus facilement trouvable, mais là il faudra attendre le mois de Mai pour en avoir confirmation. Vous pouvez tout de même prendre déjà des informations chez les spécialistes MEDUSA.

L'EAGLE

Jusqu'à preuve du contraire l'EAGLE n'est plus disponible. Ce clone du TT extrêmement ambitieux n'est plus fabriqué et n'a pas vu son évolution promise arriver (68040, POWER PC, DSP). Un manque de trésorerie et de rigueur quant à la politique commerciale de GE-SOFT ainsi qu'une embrouille semble-t-il avec COMPO, aura eu raison de cette machine qui s'annonçait comme fort prometteuse. Toutefois les possesseurs d'EAGLE se réjouiront de savoir que, bien que ces deux machines n'ont aucun lien de parenté, il est envisagé une opération de reprise d'EAGLE pour l'achat d'un HADES.

FALCON MARK I, II et X

Processeur 68030 à 16 Mhz
DSP 56 001 à 32 Mhz
Mémoire : 4 mégas
TOS 4.04

1 bus IDE
1 bus d'extension
1 lecteur 1.44

1 port modem 19 600 Bauds
1 port localtalk
1 port parallèle
1 port MIDI IN
1 port MIDI OUT
1 port SCSI 1/2
1 port RF vidéo composite (sauf MK X)
1 port cartouche
1 port DSP
1 entrée micro
1 sortie casque
2 port joystick
2 port joypad
1 port clavier ST/TT (MK X seulement)

En option
1 coprocesseur arithmétique 68882 à 16 Mhz
Port clavier modifié PC
Carte extension mémoire 16 mégas (2 pour vidéo et 14 utilisateur)

"FALCON 040"
(FALCON + AFTERBURNER)

Processeur 68040 à 64 Mhz (68030 16 Mhz conservé, switch possible)
DSP 56001 à 32 Mhz
TOS 4.04
Mémoire : 4 mégas ST RAM et 128 mégas TT RAM

1 bus IDE
1 bus d'extension
1 lecteur 1.44

1 port modem 19 600 Bauds
1 port localtalk
1 port parallèle
1 port MIDI IN
1 port MIDI OUT
1 port SCSI 1/2
1 port RF vidéo composite (sauf MK X)
1 port cartouche
1 port DSP
1 entrée micro
1 sortie casque
2 port joystick
2 port joypad
1 port clavier ST/TT (MK X seulement)

En option
1 coprocesseur arithmétique 68882 à 16 Mhz
Port clavier modifié PC
Carte extension mémoire 16 mégas ST RAM (2 pour vidéo et 14 utilisateur)



MEDUSA T40/T60

Processeur : 68040 à 64 Mhz ou 68060
Mémoire : 4 à 512 mégas (SIMM 32 bit répartie sur 4 support PS2)
Carte graphique : ET 4000
TOS 3.06

6 bus 32 bit/32 Mhz
2 bus ISA
4 bus ST 16 bit/8 Mhz
1 bus E-IDE
1 lecteur 1.44

1 port modem 115 000 Bauds
1 port série
1 port parallèle
1 port ACSI
1 clavier ST/TT
1 souris
1 joystick

En option
Bus VME
Carte SCSI
Port cartouche
DMA pour SLM 605, SLM 804 et flacheuse
MIDI IN
MIDI OUT
Carte ET 4000 109Mhz ou MACH 64
Extension mémoire jusqu'à 4 gigasé

HADES 040/060

Processeur 68040 à 64 Mhz ou 68060 à 100 Mhz
Mémoire : 4 à 1 giga (SIMM 32 bits répartie sur 8 supports PS2)
Carte graphique : ET 4000
Rom : 1 méga (qui y aura-t-il dedans, MagiC, N-AES ?)

4 bus PCI
2 bus ISA
1 bus VME
1 bus E-IDE
1 bus SCSI
1 lecteur 2.88

1 port modem 19 600 Bauds
1 port modem 250 000 Bauds
1 port localtalk 250 000 bauds
1 port parallèle
1 port MIDI IN
1 port MIDI OUT
1 port clavier PC
1 port souris
1 port joystick

L'OCCASION

Vous n'avez peut-être pas les moyens ou l'envie d'acheter du neuf, alors voici un petit récapitulatif des possibilités en occasion.

Le ST

Il y a le STF et le STE. Si vous avez le choix, visez le STE qui possède un blitter, une palette plus large, quatre ports joystick et surtout une mémoire extensible très facilement, donc à moindre frais.

Le MEGA ST

C'est la version bureau du ST. Le clavier est détachable et possède un blitter. Dans le cas du MEGA STE, on y trouvera également un processeur deux fois plus rapide (16 mhz au lieu de 8) et un port SCSI interne.

Le TT

C'est sans doute la machine la plus pro, réalisée par ATARI. Elle fait rêver encore beaucoup de monde (à juste titre) et se négocie du coup assez chèrement.

Le STACY

C'est un ST portable (plutôt portatif vu son poids et sa faible autonomie) avec disque dur.

Le ST BOOK

C'est aussi un ST portable mais beaucoup plus léger et avec le TOS 2.06. Attention, s'il possède les port MIDI, il ne possède pas de port cartouche, donc pas compatible avec les logiciels STEINBERG, C-LAB ou EMAGIC. Néanmoins c'est un petit bijou pour qui se déplace souvent (10h d'autonomie).

Le FALCON

Le FALCON, c'est l'actualité. Tous les développeurs sérieux pensent FALCON et il est vrai que la qualité du bureau, des résolutions et le fabuleux circuit sonore en font une machine toujours inégalée dans certains domaine. C'est à mon sens l'occasion à rechercher. Du fait de son actualité, plus vous serez nombreux à en posséder un et plus le développement l'exploitera et sera donc compétitif.

Godefroy de MAUPEOU



Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

(vente sur place et par correspondance)

IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret.

Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36 Minitel : 3615 IFA

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRSTWORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 1159 - FASTBASE : un des meilleurs logiciels de gestion de bases de données.
ST 1188 - ENVELOPPE III : permet d'imprimer facilement lettres et enveloppes.
ST 1203 - MARCEL WORD PROCESSOR v2.3 : un des meilleurs traitement de texte.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français. .
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 1157 - KIDSKETCH : logiciel de dessin pour jeunes enfants, du style ardoise magique.
ST 1176 - POLKA LITE : logiciel d'aide à l'apprentissage du solfège. En Français.

ASTROLOGIE - NUMEROLOGIE - GENEALOGIE

ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 1209 - FILIATION v6.8 : le meilleur des logiciels de généalogie. En Français.

GESTION - COMPTABILITE

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gérer facilement des comptes
ST 1166 - GASOLINE LOG : permet de calculer à combien vous revient votre voiture.
ST 1179 - BANKNOTE v1.01 : un bon logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 1185 - GESLOY+ : logiciel de gestion des loyers. En Français.

GRAPHISME

ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMMEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME 4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 1164 - POLYFILM : outil graphique pour la création d'animations en 3 dimensions.
ST 1189 - SCHEM2 v1.3 : programme permettant de dessiner des schémas électroniques.
ST 1205 - NEOCHROME MASTER v2.28 : mise à jour de ce célèbre logiciel de dessin.
ST 1208 - TECHNOFONTS 2 : 44 polices de caractères au format PC1 à utiliser avec DCK.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKOST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1133 - AVALON : premier épisode d'un jeu d'aventure animé, basé sur les Légendes Celtes
ST 1137 - CLODHOPPER : un excellent jeu de plateformes.
ST 1138 - DR NECRO : jeu. Empiler des pilules de couleur pour détruire les virus.
ST 1140 - KID GP : un superbe jeu de plateformes. Ce jeu est le MUST absolu.
ST 1143 - MAH-JONG SOLITAIRE : un classique jeu de réflexion de style Mah-Jong.
ST 1144 - MOLECULE : un des meilleurs dans le style jeu de réflexion.
ST 1145 - MRS MUNCHIE : une des meilleures adaptation du célèbre Pacman.
ST 1146 - THE ORIGINAL : une nouvelle adaptation du célèbre jeu Boulderdash.
ST 1148 - STELLO v1.10 : excellente adaptation du Jeu d'Othello.
ST 1149 - TRI-HELI II : jeu d'arcade en scrolling horizontal. Supporte mal les disques durs.
ST 1151A et 1151B - STRATAGEM : jeu de stratégie pour deux joueurs.
ST 1152 - WELLARD : collectez tous les bonus pour avoir accès aux niveaux suivants.
ST 1153 - WINGLORD : vous voici in carnant un chevalier juché sur une licorne volante.
ST 1154 - WIRDWAYS : superbe jeu de réflexion arcade qui se déroule dans un labyrinthe.
ST 1167 - AMAZE v1.0 : jeu de réflexion. Eliminer toutes les pièces du plateau de jeu.
ST 1168 - COLOR CLASH : un bon jeu de plateformes. Vous incarnez un caméléon...
ST 1169 - PIPETRIS : voilà un excellent jeu, croisement de Tétris et de Pipemania
ST 1170 - RZONE : collecter des galettes radioactives et décontaminer les plateaux de jeu.
ST 1171 - TRACKBALL : un excellent jeu de réflexion et de rapidité.
ST 1172 - TAKE TWO : voila ce qu'on peut appeler un bon jeu de réflexion.
ST 1173 - BATTLE ISLANDE : jeu de stratégie militaire pour 2 joueurs.
ST 1177 - POKER 94 : un excellent jeu de Poker d'une rare qualité. En Français.
ST 1180 - SOLITAIRE v1.82 : vous devez éliminer les pièces du plateau de jeu. En Français.
ST 1181 - BRIK : un bon casse briques créé par le groupe BAP.
ST 1190 - BOULE v2.0 : un excellent jeu de stratégie réflexion un peu dans le style d'Oxyd.
ST 1191A et 1191B - NISHIRAN : un super jeu du style Dungeon Master.
ST 1192 : STARDUST : vous pilotez un vaisseau spatial dans un tunnel en 3D.
ST 1193 - SABOTAGE : superbe shoot em up en scrolling vertical, du tir à outrance.
ST 1198 - BALLS UP : agissez sur une boule afin de ramasser un maximum de points.
ST 1199 - BOMB AWAY : un superbe jeu d'action dans lequel vous devez poser des bombes.
ST 1201 - QUEBOID : collectez les clés qui donnent accès aux niveaux suivants.
ST 1212 - ORION 2 : jeu d'arcade en scrolling vertical, du tir à volonté.
ST 1213 - THE FINAL DAY : Les robots ont pris la station, votre but les éliminer...

MUSIQUE

ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 1134 - AUDIO CREATE v2.5 : nouvelle version de cet excellent échantillonneur sonore

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus
(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELFBOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BEROPRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C. Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.
ST 1020 - VISITENKARTEN : créez vos cartes de visite. Monochrome.
ST 1087 - HP DESK v3.10 : permet de faire des copies d'écran sur les imprimantes HP.
ST 1135 - BOOT PROTECTOR v2.80 : utilitaire qui va vous permettre de détecter les virus.
ST 1136 - VIDEO v2.7 : un programme de gestion de vidéothèque.
ST 1147 - NIBE : incarnez un jeune serpent gourmand qui doit avaler toutes les pommes.
ST 1155 - THE COLLECTOR : base de donées destinée à la gestion des collections.
ST 1158 - VIDEOLIBRARIAN v1.2 : pour gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1160 - PRINTALL v1.0 : utilitaire d'impression pour les imprimantes HP500C.
ST 1161 - STATFOOT v2.30 : permet d'analyser les résultats de championnats de Football
ST 1210 - DRUCKER v1.0 : création d'étiquettes pour disquettes, cassettes vidéo, etc...
ST 1211 - VIDEOLABEL : réaliser des étiquettes pour cassettes vi-déo. Monochrome

Collection Softifa

BIBLIO-TECH : ce logiciel permet la gestion de bibliothèques, qu'elles soient personnelles ou municipales. Il permet de classer les livres selon multiples critères, possède un module de création d'étiquettes ainsi qu'un système de gestion des locations et prêts. Son interface graphique très convivial permet une utilisation simple et efficace 99F

GEOMONDE : logiciel éducatif de géographie. Devenez imbattable en géographie Française. Toutes machines, même Falcon. Entièrement en Français 49F

Câbles

Câble Atari vers moniteur Commodore	159F
Câble Atari vers moniteur Philips	159F
Câble Atari vers moniteur VGA monochrome	100F
Câble disque dur	95F
Câble rallonge disque dur 1 mètre	185F
Câble rallonge disque dur 2 mètres	199F
Câble interface Midi 1,5 mètre	39F
Câble interface Midi 5 mètres	69F
Câble péritel Atari ST	99F
Rallonge joystick 20cm	39F
Câble imprimante parallèle, 2 mètres	49F
Câble imprimante parallèle, 3 mètres	59F
Câble imprimante parallèle, 5 mètres	69F
Câble nul modem	129F
Câble minitel	85F
Câble secteur	50F
Inverseur moniteurs mono/coul	280F

Extensions de mémoire

Extension à 1 Mo pour 520 STE	199F
Extension de 2 Mo pour STE	550F
Extension de 4 MO pour STE	1079F

Ecrans

Ecran couleur Microvitec	2390F
Ecran monochrome	990F

Le logiciel de catégorie "freeware"
c'est un logiciel que l'auteur laisse en diffusion libre afin d'en faire profiter un maximum d'utilisateurs. Mais rien ne vous empêche de le récompenser si vous utilisez fréquemment son logiciel.

Le logiciel de catégorie "shareware"
c'est un logiciel mis en libre essai par son auteur, vous ne payez la licence d'utilisation que si vous désirez utiliser ce logiciel régulièrement. Les auteurs recommandent de diffuser leurs créations pour un prix relativement peu élevé (20 à 50 F). Ce prix ne correspond pas à l'achat du logiciel mais aux frais de duplication, plus frais divers, catalogues, supports magnétiques, etc... Sur le prix de vente de nos disquettes, rien n'est reversé aux auteurs. Nous vous encourageons donc à régler vos licences, ce qui vous permettra de recevoir soit un manuel complet des logiciels concernés, soit de recevoir les nouvelles versions pour un prix dérisoire, la plupart du temps une assistance technique, etc...

Avis auteurs
Malgré les apparences il y a encore beaucoup d'utilisateurs de machines Atari, qui sont toujours à la recherche de logiciels... Si vous avez crée un logiciel soit Freeware, soit Shareware, contactez nous, nous pouvons le faire connaître et le distribuer.



MEGALOTO v2.00 : le logiciel qui va changer votre façon de jouer au Loto (version d'évaluation). (33F port compris)

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes .... x 33 F .... = ... F
Frais de port .... = 35 F
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 F) .... = ... F

Montant total = ... F

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../ .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....

Frais de port matériel = 50 Francs

STMAG AVR96



ENCORE UNE !!!

Une nouvelle version d'ARABESQUE 2 vient d'arriver sur mon bureau. Elle s'intitule 1.01C et semble plus rapide que la précédente (1.05f). NO SOFTWARE en veut et c'est tant mieux car ce programme de dessin vectoriel devient de plus en plus un programme de PAO à part entière. Sa simplicité est telle que je le conseille d'ailleurs à tous ceux qui veulent se lancer dans la petite PAO sans pour autant devoir digérer le grandissime CALAMUS SL.

GdM



CLOE II : à vos idées !!!

CLOE II arrive et pour qu'il soit exactement à l'image de ce que vous attendez, les auteurs ont eu la riche idée de vous demander votre avis. Nous le retransmettons afin que vous puissiez y participer massivement. Mais auparavant, voici un petit aperçu de ce qu'on devrait déjà y trouver

CLOE II : CE QUI EST SUR

- Animation d'objets, de lampes, caméra et surface
- Primitive plan
- Nouvelle CSG
- Mapping de textures
- Flat, vue de caméra
- Formats FLI, FLE, FLK, FLH, ANIM5, ANIM8
- Import INSHAPE, LIGHTWAVE et révision du DXF
- Passage en polygone plutôt qu'en triangle
- Accélération du renderer
- Inclusion du renderer dans le modeleur
- User textures type 1 et 2
- UNDO
- Design de l'interface complètement revu

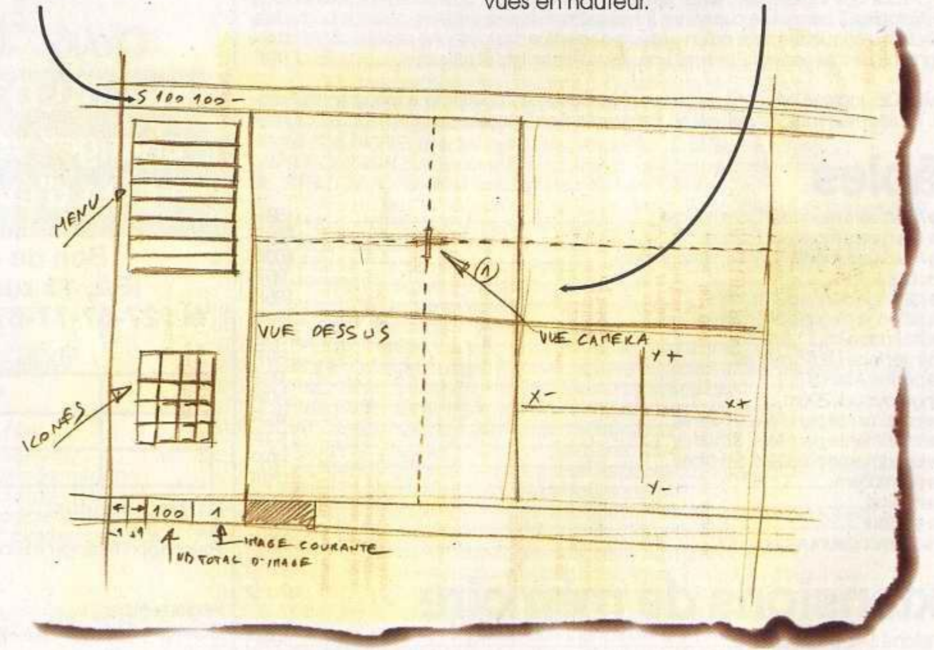
CLOE II : CE QUI SERA SI LE TEMPS LE PERMET

- Metaball
- Impression sous SpeedoGDOS
- Gestion Wim/Rim
- Gestion de fontes (Calamus, Speedo) dans l'extrudeur et tour de potier

CLOE II : APERCU SUR LE FONCTIONNEMENT DE L'INTERFACE

La barre d'état permettra de rentrer alphanumériquement une série d'information du style › s 100 100 100 20 (création d'une sphère de centre xyz et de rayon r) ou › LCN pour créer des normales sur les lumières. Les possibilités sont infinies.

Les vues sont dans une fenêtre unique. Elles sont séparées uniquement par un trait. Ce trait pourra être déplacé comme l'illustrent les pointillés, le nom des vues étant en surimpression par dessus les objets. Au total un gain de plus de 40 lignes au profit des vues en hauteur.



CLOE II : LE SONDAGE

L'INTERFACE

Vous la trouvez :
- Très bien
- Bien
- Moyenne
- A revoir

Qu'aimeriez vous y trouver comme amélioration ?

Préfèreriez vous avoir plus ou moins d'icônes ?
- Oui
- Non

LA CREATION D'OBJET

Vous la trouvez :
- Très bien
- Bien
- Moyenne
- A revoir

Qu'aimeriez vous y trouver comme amélioration ?

Aimeriez-vous d'autres primitives ?
- Oui
- Non

Si oui lesquelles ?

Préfèreriez vous l'ajout d'un accès à des primitives unitaires (ex : cube en 0,0,0 1,1,1) et/ou d'une création plus complexe permettant d'affiner la création d'un objet à sa forme définitive ?

SATISFACTION

CLOE est :
- Très bien
- Bien
- Moyen
- A revoir

Que faut-il modifier ?

Les lampes sont :
- Très bien
- Bien
- Moyennes
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

Les surfaces sont :
- Très bien
- Bien
- Moyennes
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

Les chargement/sauvegardes sont :
- Très bien
- Bien
- Moyens
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

Le calcul final est :
- Très bien
- Bien
- Moyen
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

Le mode brouillon est :
- Très bien
- Bien
- Moyen
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

L'accès aux débutants est :
- Très bien
- Bien
- Moyen
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

La hot-line est :
- Très bien
- Bien
- Moyenne
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

La compatibilité matérielle est :
- Très bien
- Bien
- Moyenne
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

Les exemples fournis sont :
- Très bien
- Bien
- Moyens
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

Le prix est :
- Très bien
- Bien
- Moyen
- A revoir

Que faut-il modifier ou ajouter ?

QUESTIONS ET REMARQUES DIVERSES

Voilà, à vous de faire en sorte que CLOE devienne le logiciel idéal de raytracing sur ATARI (et sur les autres plates formes, puisque CLOE est multimachines). Pour ma part, j'ai régulièrement eu l'occasion de donner des suggestions à BA INFO et je dois dire qu'elles ont quasiment toujours été prises en compte dans les versions qui ont suivi (et l'export 3D2 alors ?). Alors n'hésitez pas à demander ce qui peut vous paraître saugrenu, c'est comme cela qu'on fait les logiciels les plus étonnants.

Godefroy de MAUPEOU



CD RAYTRACING POWER PACK

ouvre la série des CD ROM NCS, puisqu'il en porte le n°1

PRATIQUE

On y trouve tout POV avec même notre EB-MODEL national ainsi que 13 textures pour tous les raytraçeurs acceptant le mapping. Il y a aussi GEMVIEW 3.8 datant de Septembre 1994. La version est ancienne puisque nous en avons une de Mars 1995 en notre possession (il y en a peut-être d'ailleurs eu d'autres depuis).

DEMO

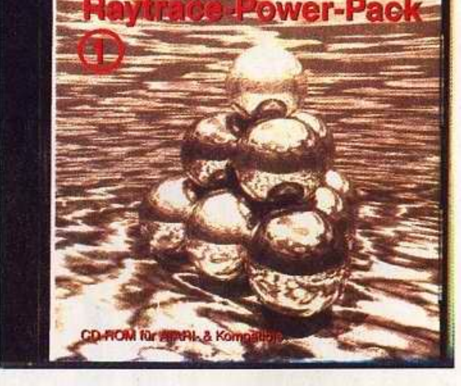
Les quatre gros raytraçeurs commerciaux sont représentés par des versions de démo : INSHAPE, CLOE, RAYSTART et NEON. Il faut tout de même signaler qu'INSHAPE est inutilisable (les fichiers PRG n'y sont pas) et que RAYSTART s'arrête étonnamment à la version 3.0 alors que l'éditeur de ce CD distribue une 3.1 avec pas mal d'améliorations.

JOLI

Toutes une des série d'images calculées avec POV (autours des 150) vous sont proposées. On regrette toutefois qu'à l'heure du CD-ROM on en soit encore à nous proposer du 256 couleurs pour des images raytraçées. En effet, si ce format avait ses raisons à l'époque où il devait tenir sur des disquettes, la place disponible sur un CD ROM est telle que nous donner du 24 bits ne devrait pas poser de problèmes. Alors pourquoi ?

Un CD ROM appétissant au premier abord, mais assez maigre lorsqu'on y a goûté. Un peu trop "light" à mon goût ! (où sont passés les 600 mégas de disponibles sur un CD ROM ?)





Godefroy de MAUPEOU



CD 3D ANIMAGINATION

Puisque nous parlons de CD et de NeoN, voici celui qui lui est intégralement consacré, à savoir "3D ANIMAGINATION Premium Class Edition".

Le CD NeoN se veut avant tout un moyen de découvrir ce superbe logiciel de 3D, que ce soit sur FALCON, TT ou OS2. Il n'y a donc pas de nouvelles scènes à calculer mais surtout des séquences animées réalisées sur NeoN ainsi que des versions de démo.

Pour les séquences, deux formats vous sont proposés : AVI (273 mégas) et FLC (250 mégas). L'AVI est du 256 couleurs sonorisé et le FLC du TRUE COLOR muet. On retrouve d'ailleurs les séquences AVI en FLC. les séquences AVI étant en noir et blanc, on est donc heureux de pouvoir les lire en FLI d'autant plus que le seul viewer AVI disponible sur ATARI (AVI-PLAYER de Dieter FIEBELKORN) est d'une lenteur insurmontable (y compris sur MEDUSA je vous rassure tout de suite : du 6img/s en 320 * 200 256 couleurs). On regrette d'ailleurs au passage que ce viewer ne soit pas présent sur le CD ROM alors qu'on trouve les versions de démo d'APEX, PIXART, NeoN, ainsi que des DP et des modules pour CALAMUS SL.

Parmi les séquences, on trouve des choses superbes comme FANTASIE qui fait tout de même une trentaine de Mo ou COLOR qui sont de véritables petits bijoux d'animation. Rien que pour cela, on peut acheter "3D ANIMAGINATION...". L'impression que l'on retire de celles-ci, c'est qu'elles font parties d'un ou plusieurs ensembles. En effet certaines sont visiblement le début ou la suite d'un autre FLC présent sur le CD. Bien évidemment, ces séquences prenant beaucoup de place elles sont en nombre restreint (21 FLI et 21 AVI). A noter tout de même que ces séquences sont visiblement reprises de bandes vidéo. La qualité est excellente, mais des petits détails dénotent ça et là ce transfert comme le fondu enchaîné entre les plans, la texture des couleurs ou les bordures de l'écrans légèrement marquées. C'est juste une remarque en passant car, comme je l'ai dit plus haut, la qualité visuelle est très bonne.

On trouve également des images BMP et GIF dans le dossier dont certaines, il faut bien le dire sont déroutantes : ce ne sont pas des textures ni des images calculées, mais des portraits au crayon, des captures d'écrans ou des photos de vacances visiblement prises en Grèce à des fins de calendrier pour la version OS2. Cela ne nous empêche pas d'apprécier les quelques images 3D présentes et notamment HOTEL, même si on regrette leur petit nombre (une dizaine à tout casser).

Il y a à la base de ce CD une très bonne idée : regrouper les créations d'utilisateurs de NeoN pour en faire un catalogue de démonstration un peu à la manière du CD annuel RAYDREAM sur MAC/PC. On regrette toutefois le petit nombre d'oeuvres présentes, même si elles sont parfois de grandes factures.

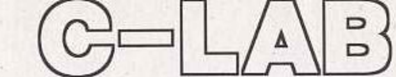


En fait ce qui peut dérouter, c'est la présence de démo, de DP et d'images n'ayant aucun rapport avec NeoN. On a un peu le sentiment qu'il restait de la place et que TEAM COMPUTER, ne sachant quoi rajouter, on fait du remplissage.

Ceci-dit le prix de ce CD est très bas (110,00F) et il constitue une démarche à poursuivre au fil des ans. Le texte au dos de la jaquette indique clairement cette direction en nous, vous incitant à envoyer vos oeuvres pour le prochain CD.

Et puis rien que pour les séquences FANTASIE, COLOR, CLOCK, COUNTD...

Godefroy de MAUPEOU

FALCON  FALCON

L'aventure FALCON continue avec C_LAB. GARANTIE assurée par APAK en accord avec C_LAB)

FALCON MK-I



5.990

TOUR EVOLUTION

tour moyenne (h=50)
alimentation 200w
clavier MEGASTE

TOUR avec FALCON 4 Mo.
7.680 F

TOUR avec FALCON 4 Mo.
* disque dur IDE 540 Mo.
9.200 F

TOUR avec FALCON 4 Mo.
* disque dur IDE 540 Mo
* lecteur CD-ROM 4x
10.590 F

FALCON MK-X



Prix : Tél.

FALCON RACK SYSTEM



CARTE C-LAB

- *mémoire RAM 4 Mo.*
- *Disque dur SCSI AV 540 Mo.interne*
- *FDI et MO4 intégré.*
- *logiciel intégré DATA DAT*
- *port cartouche et MIDI sur face arrière*
- *AUDIO IN/OUT en jack 6.35*
- *A/M et RESET sur face avant*
- *clavier détaché*

NOMBREUSES OPTIONS:
- *disque dur 1 Go. interne*
- *extension mémoire 16 Mo.*
- *Module FA8*
- *RACK 19" pour extension (CD, HD)*

15.900 F.TTC

Installation et configuration complète pour tout achat de CUBASE avec la station
Fini les longues angoisses de l'installation et des tests

Nous pouvons également intéger votre FALCON030 ATARI ainsi que vos différents modules audio dans notre RACK MELODY ou notre TOUR EVOLUTION

Nous contacter pour définir les possiblités.

NOMBREUSES OPTIONS:
rack additionnel pour HD et CD
disque dur IDE et SCSI
lecteur SYQUEST et CD-ROM
EZ 135

RACK MELODY



MELODY incluant:
- clavier MEGASTE
- kit déport port cartouche et MIDI

1.990 F.

MELODY avec FALCON 4 Mo.
7.990 F

MELODY avec FALCON 4 Mo.
* disque dur SCSI 540 Mo.
9.980 F.

OPTIONS :
- **extension mémoire 16 Mo. 3.690**
- **intégration SPDIF/MO4/FA8**

OPTIONS FALCON

TOS 4.04, Copro 68882, extension mémoire 16Mo. avec/sans carte accélératrice, lecteur CD-ROM, disques durs toute capacité (IDE ou SCSI pour CUBASE)

EXPOSE Carte de digitalisation **2.690**

PLATON

Dessinez votre circuit imprimé à l'ordinateur (Version 1.45) ou utilisez un routeur (Version 2.03)

PLATON 1.45 DEMO	**100**
PLATON 1.45 PRO	**990**
PLATON 2.3 PRO	**4.450**

POUR VOTRE STF/STE

extension mémoire, barrettes SIMM, lecteur de disquette, alimentation, TOP LINK, clavier, souris, etc...

Moniteur monochrome et couleur (neuf / occas)

SCANNER CAMERON

Type HANDY

- 64 niveaux de gris	**950**

TYPE à PLAT A4

- 64 niveaux de gris	**3.390**
- couleur 16 Mio.couleur 900dpi)	**5.990**

REPARATION de tout le matériel ATARI
De la console de jeu au FALCON030 y compris les STACY et les LASER SLM605 et SLM804

LOGICIELS (et bien d'autres)

MUSIQUE	
STYLE TRAX	**990**
MUSICOM 2	**590**
C.M.M.	**349**
C2D	**350**
TRACKOM	**590**
BUREAUTIQUE	
PAPYRUS GOLD	**1.290**
SCRIPT 1	**250**
SCRIPT 4	**990**
REDACTEUR 3	**790**
PAO	
CALAMUS 1.09	**490**
CALAMUS SL	**1.590**
LOOK2	**1.780**
DESSIN	
APEX	**1.290**
VISION DOCK	**490**
STUDIO PHOTO PRO	**1.190**
DA's VECTOR	**1.390**
MORPHER	**399**
PAPILLON	**499**
L'ELECTRONIQUE	**150**
LE DESSIN TECHNIQUE	**150**
LE DESSINATEUR	**150**
UTILITAIRE	
NVDI 3	**549**
SCREENBLASTER	**490**
CD-TOOLS	**399**
SCSI-TOOLS	**399**
KOBOLD 2	**390**
SEMPRINI	**249**

SOUNDPOOL

Interface SPDIF + DATADAT (sauvegarde sur DAT)
Interface FA8 (8 sorties analogiques séparées)
Interface MO4 (4 sorties MIDIindépendantes)
ADAT (interface numérique ADAT, 8 pistes simultanées sur disque dur)
S.R.C. (module de conversion de fréquence d'échantillonnage)
PROMIX (boitier disponible prochainement)

AUDIO TRACKER V 1.2 (séquenceur audio)	**1.410**
AUDIO MASTER V 1.5 (système d'édition professionnelle)	**2.230**
EQUALIZER (module DSP d'équalisation professionnelle)	
LIMITED (module limiteur professionnelle)	
ANALYSER (module DSP analyseur de spectre en temps réel 3D)	
DYNAMIT (DSP de compresion, limiteur, noise gate et niveau)	
GUITAR DREAM	**850**
ZERO X (éditeur de sampling et timestreching)	**1.545**
CDRecorder (enregistrement sur RICOH, JVC, PHILIPS)	

FRIEND CHIP

MM1 (8 sorties MIDI indépendantes)	
The K..AT (télécommande)	**650**

STEINBERG

CUBASE AUDIO 16 (Version 2.3)	**5.450**
CUBASE SCORE	**3.990**
CUBASE LITE	**790**

Vente sur place ou par correspondance, prise de commande par téléphone avec CB

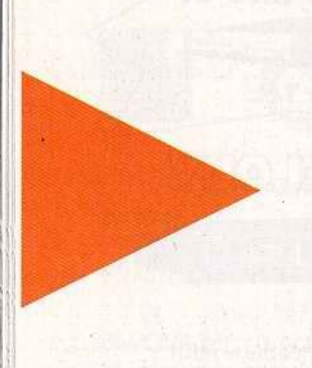
A . P . A . K

17,Avenue de PARIS,
94800 VILLEJUIF

M LEO LAGRANGE Ligne 7
Ouverture:
mardi au samedi
de 9h30 à 19h

Tél. (1)46.78.28.14

Fax. (1)46.78.26.63



COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

le web ST MAG est là !

Le serveur web ST MAG est enfin opérationnel. ST MAGAZINE est donc le premier magazine de PRESSIMAGE à avoir un site WEB. Pour y accéder il faut taper l'adresse suivante avec votre logiciel de navigation (CAB sur ATARI) :

http://www.stmag.pressimage.fr

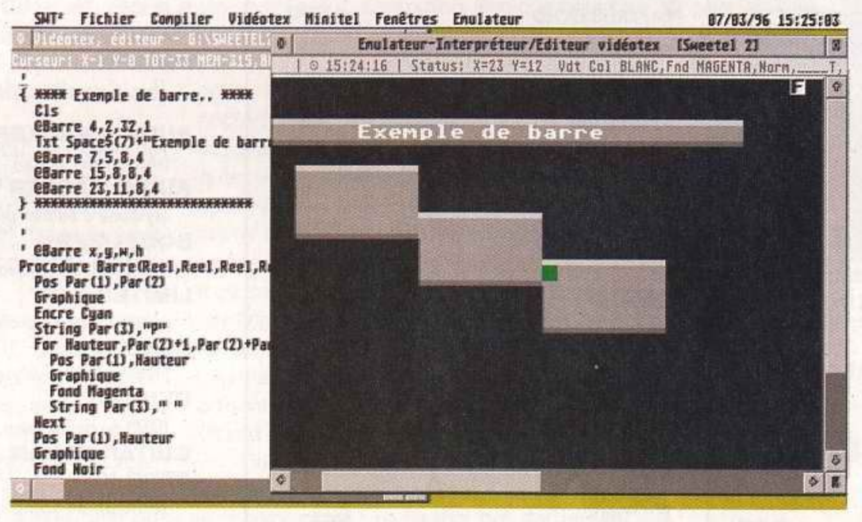
GdM



SWEETEL II

Malgré l'apparition de nouveaux modes de communication, au travers de modems, pour accéder aux BBS, ou à Internet, le minitel reste en France l'un des supports de communication le plus utilisé. Preuve en est le nombre important de serveurs RTC qui subsistent depuis des années, mais aussi les nombreux services comme notre 3615 STMAG toujours présent pour vous servir.

Sweetel est à la base un outil destiné aux responsables de ces services, puisqu'il offre une véritable panoplie d'instruments pour la réalisation de pages vidéotex. Mais le produit a su évoluer et s'ouvrir également vers l'émulation minitel. Ainsi il va permettre à tout un chacun de se connecter à un serveur en complète émulation, soit derrière un simple minitel pour profiter du clavier de votre ordinateur, et de quelques autres options que nous découvrirons plus loin, soit au travers d'un modem compatible avec la norme V23.



Présentation

Sweetel a l'énorme avantage de fonctionner sur toute la gamme Atari du ST au Falcon, naturellement, plus vous aurez de mémoire et mieux ce sera pour son fonctionnement, un minimum de 1Mo est tout de même conseillé. Son interface est complètement GEM, ce qui lui permet de fonctionner dans toutes les résolutions, et logiquement sur les clones y compris le Medusa.

Le concept d'organisation du logiciel qui a été choisi pour Sweetel, repose sur les menus déroulants, et principalement sur un menu étendu qui s'active en fonction de la fenêtre de travail choisi. C'est quelque peu déroutant au premier abord mais on s'y adapte rapidement. Une boîte à outils en fenêtre aurait pu être souvent plus pratique.

Mais voyons ce que nous propose de façon concrète le produit ...

Editeur graphique

Une page de minitel correspond à un enchaînement de codes respectant la norme vidéotex. Il est donc possible de créer des pages de façon dynamique, c'est dire en écrivant chaque code manuellement pour générer la page, ou au travers d'un éditeur vidéotex (voir plus loin). Mais pour un rendu visuel plus rapide et surtout plus pratique pour l'artiste, il est possible directement à la souris de créer des pages entières, ou encore des éléments graphiques simples que l'on insérera par la suite dans l'animation.

Sweetel propose donc un éditeur graphique dans sa gamme d'outils. Ce dernier n'est pas en soit révolutionnaire, et c'est même à notre point de vue, la partie la moins réussie du logiciel. Les options de dessin sont de qualité : carrés, ellipses vides ou pleins, ligne, courbes en spline, aérographe, remplissage etc. Mais la feuille de travail est trop réduite, pas vraiment synchronisée avec les déplacements de la souris, bref cette option n'est pas inintéressante, mais manque véritablement de facilité d'emploi.

Editeur vidéotex

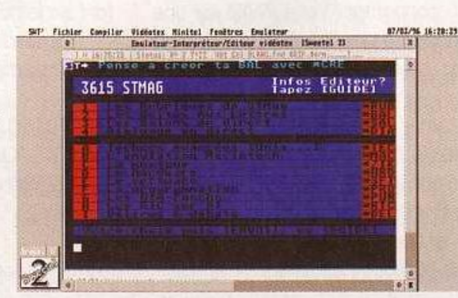
A l'inverse, l'éditeur vidéotex est une vraie réussite. D'un point de vue ergonomique l'éditeur de texte est comparable à celui du GFA-Basic. Ainsi, il est très agréable de pouvoir profiter d'une correction de syntaxe en temps réel, ou bien encore de voir les indentations se placer de façon complètement automatique, conformément aux fonctions utilisées.

Le langage de création vidéotex est quant à lui très performant. Vous avez à votre

disposition environ 150 instructions, qui permettent de composer vos pages, et en particulier les animations, le plus facilement du monde. Le langage est très proche du GFA-Basic aussi bien d'un point de vue syntaxique que structurel. Des notions évoluées, comme l'insertion de compositions préalables, permettent de réaliser de véritables bibliothèques de travail faciles à intégrer dans la page actuelle.



De plus on note qu'une aide en ligne est activable à tout moment pour connaître la syntaxe, ou le fonctionnement d'une fonction. Une forme de documentation hypertexte vraiment de très bonne qualité !



DRCS

Le DRCS pour ceux qui ne le sauraient pas, est un mode graphique avancé, réservé aux possesseurs de minitels les plus récents, depuis le Minitel 2. Il permet en particulier d'insérer des logos, ou des plans de façon beaucoup plus précise que dans le mode graphique standard du minitel. Pour cela 96 caractères peuvent être redéfinis pour générer une image DRCS. Et Sweetel gère cela avec grand brio. Deux possibilités s'offrent à vous. Un mode édition DRCS, dans lequel vous pouvez éditer caractère par caractère, chaque représentation graphique pour la dessiner manuellement. Cela a le mérite d'exister, c'est pratique pour la finition d'une table précalculée, mais c'est peu évident à faire à la main. Le meilleur choix consiste à transformer une image au format DRCS. Pour cela l'auteur de Sweetel a choisi d'utiliser les modules M&E de la société PARX. Ainsi le logiciel profite de pas moins de 130 modules, qui vont nous permettre de charger des images (RIM) de toutes origines, mais aussi de gérer des périphériques annexes (scanners, appareils photo-numérique etc) directement depuis Sweetel. Vous pourrez même appliquer des effets (IFX) sur vos sources graphiques, de façon à les déformer ou pour au contraire leur donner plus de netteté etc. Bref un choix judicieux, qui donne vraiment libre court à beaucoup de possibilités pour l'utilisateur. Une fois l'image importée, elle est convertie au format DRCS, et peut donc être immédiatement intégrée dans votre page vidéotex.

Emulateur vidéotex

Cerise sur le gâteau... Sweetel vous permet d'utiliser un émulateur vidéotex complet. Ainsi, plus besoin de minitel, directement avec votre modem compatible V23 (norme minitel), vous vous promènerez sur les services de votre choix. Des options comme la capture d'écrans vous permettront de profiter de l'émulation à son maximum. L'avantage immense, également, c'est de vous permettre de réaliser et de visualiser tout votre travail de création sur cet écran d'émulation vidéotex et DRCS, rien ne lui résiste !

Conclusion

Un logiciel Freeware qui plus est, qui donne autant d'atouts ? Il ne faut pas le manquer. L'auteur devra tout de même porter son effort sur la partie édition graphique qui laisse à désirer pour une utilisation professionnelle. Les autres options sont vraiment bien pensées et pratiques, l'utilisation des modules PARX est un atout majeur. Bref Sweetel 2 est le produit incontournable pour le sysop d'un serveur télématique. A noter que dans l'archive de Sweetel, on trouve Swiftel, qui est en fait l'émulateur vidéotex séparé de la partie créatrice ... pour une utilisation facilitée !

Hervé PIEDVACHE



STUT ONE III : l'aventure ultime

Lecteurs assidus de la rubrique Communication, fous de télématique ou encore utilisateurs de STUT ONE version 2, nous avons décidé de vous faire plaisir et de vous offrir STUT ONE III la toute dernière version du logiciel serveur que nombre d'entre vous connait bien maintenant. (Remarquez, si ça ne vous fait pas plaisir, vous êtes libre de tourner la page... Mais... vous gagnerez certainement à jeter un oeil quand même...)

PETIT HISTORIQUE

STUT ONE III était destiné à être diffusé commercialement et nous l'avions annoncé en tant que tel dans ST Magazine, il y a un certain temps déjà. Comment donc se fait-il, qu'il soit aujourd'hui fourni gratuitement avec ST Magazine ? (Mis à part le fait que ST Magazine soit l'un des meilleurs magazines qui soient...)

En fait STUT ONE III ne sera finalement jamais diffusé commercialement. Ceci parce qu'il n'est pas terminé et qu'en tant qu'auteur du logiciel, je n'ai aujourd'hui plus le temps de le terminer. Par ailleurs, le marché potentiel pour un tel produit est aujourd'hui trop étroit pour que l'aventure soit commercialement rentable. Lorsque j'ai annoncé ce constat il y a quelques mois, je me suis heurté à de vives protestations de la part des utilisateurs de STUT ONE 2 qui attendent la version 3 depuis un bout de temps déjà et de la part des utilisateurs d'ATARI quels qu'ils soient qui regrettent qu'un produit – a priori intéressant – ne soit pas finalisé.

Effectivement, c'eût été dommage que ce logiciel ne voie jamais le jour. Mais loin de moi cette intention, et pour preuve : vous avez sur la disquette la version intégrale de STUT ONE III, en l'état actuel de son développement et complètement débridée.

Bon. Maintenant j'en vois déjà qui ronchonnent parce que le logiciel n'est pas terminé et qu'il leur manque une fonction essentielle. Je les arrête tout de suite : le code source C intégral sera fourni dans un prochain numéro (ménageons le suspens...) et l'ensemble passera sous la GNU General Public Licence.

STOP! DE QUOI ON PARLE LA ?

Ce paragraphe s'adresse à tous ceux qui n'auraient pas encore entendu parler de STUT ONE... (Ca existe ça ?)

Alors voilà : STUT ONE est un logiciel serveur Minitel, c'est à dire qu'en installant ce logiciel sur votre ATARI et en connectant votre ATARI sur une ligne de téléphone – via un Minitel et un câble ad hoc, vous pouvez créer facilement votre propre serveur Minitel.

En pratique, une fois votre serveur mis en place, vous diffusez le numéro de téléphone (vous louerez de préférence une ligne dédiée à cet usage auprès de France Télécom) et tout un chacun peut dès lors se connecter sur votre serveur au moyen d'un simple Minitel.

Quant au contenu du serveur, là, ça vous regarde : vous pouvez y installer des boîtes à lettres privées, des forums de discussion, des jeux, des petites annonces, des logiciels à télécharger, etc. Tout est possible et c'est la vocation de STUT ONE que de vous permettre de réaliser un serveur conformément à vos désirs les plus extravagants !

Nous allons maintenant vous permettre de mettre en place un premier serveur d'exemple très simple. Dans les prochains numéros nous vous expliquerons comment modifier ce serveur et même comment créer votre propre serveur à partir de zéro.

INSTALLATION

Avant tout, rappelons que vous n'arriverez pas à grand-chose avec STUT ONE si vous ne commencez pas par connecter un Minitel sur un port série de votre ATARI. Le Minitel 1B est un minimum absolu et un Minitel 2 est fortement recommandé dans la mesure où ce dernier dispose d'un détecteur de sonnerie intégré alors qu'avec un modèle de type 1B, un détecteur de sonnerie se connectant sur le port joystick sera nécessaire.

Sur la disquette du magazine, une archive à décompacter vous donnera les fichiers suivants :

STUT__3.PRG
STUT__ONE.RSC\STUT__3.RSC
EXPRIMNT*.*
DOCS*.*

Si vous possédez un disque dur, copiez tous ces fichiers où vous voulez sur votre disque dur. Sinon, copiez les sur une disquette de travail vierge.

Lancez ensuite STUT__3.PRG depuis le disque dur ou votre disquette de travail. Prenez un instant pour apprécier l'écran qui se présente à vous : l'espace de travail de STUT ONE se décompose en trois ensembles : le menu, les icônes, les fenêtres.

Le menu déroulant en haut de l'écran vous permet d'accéder à un certain nombre de fonctions plus ou moins complexes du logiciel ; néanmoins, un grand nombre d'opérations se fera directement en manipulant les icônes.

Les icônes du bureau se décomposent en trois groupes. Le groupe situé en bas de l'écran contient une icône pour chaque groupe de données. Les groupes de données ("DataGroups" en interne) servent à stocker différents types de données dans le serveur. Leur fonctionnement est assimilable à des RAM-Disques où seul STUT ONE aurait accès. Si vous double-cliquez sur l'une de ces icônes, vous pouvez voir son contenu... tout comme si vous ouvriez une partition de disque dur. Néanmoins, dans ce cas, vous voyez les données chargées en mémoire.

Les DataGroups sont, dans l'ordre : le groupe "arbo" contenant l'ensemble de l'arborescence du serveur (pages + liens les reliant), le groupe "pages écran" contenant tous les écrans vidéotex pouvant être affichés sur le Minitel, le groupe "données" contenant toutes les bases de données (annuaire, rubriques, etc.), le groupe "textes" contenant les textes longs pouvant être affichés sur Minitel mais également, le cas échéant les codes sources des pages écran, et finalement le groupe

"images" contenant les images destinées à être affichées sous une forme quelconque, notamment en vue de leur conversion en vidéotex.

Le deuxième groupe d'icônes se résume à la corbeille qui sert comme à l'accoutumée à effacer des fichiers en les tirant depuis un DataGroup vers la corbeille.

Le troisième et dernier groupe d'icône correspond aux périphériques physiques auxquels vous pouvez accéder, soit l'ensemble de vos disques, soit votre terminal de contrôle (un Minitel branché sur un port série).

De nombreuses opérations de glisser-déposer d'une icône vers une autre sont possibles...

CONFIGURATION

Cette version de STUT ONE ne fait pas une initialisation indispensable pour travailler dans de bonnes conditions, vous allez donc la faire maintenant : sélectionnez l'icône TERMINAL, elle représente le Minitel que vous utilisez par défaut avec STUT ONE. Dans le menu, cliquez sur " Réglages / Paramètres... ".

Si votre ordinateur dispose de plusieurs ports série RS232, sélectionnez le port auquel vous avez connecté votre Minitel (ou votre Minitel de travail si vous en avez plusieurs) dans la zone " Connexion ". Le port par défaut de XCONTROL.ACC est présélectionné.

Maintenant, l'initialisation importante : dans la zone " Buffers ", fixez la taille du buffer de " Sortie " à 4096 octets. Çeci pour accélérer les affichages sur le Minitel et empêcher les messages " TIMESLICE OVERLOAD " en mode multivoies.

Nous allons maintenant sauver cette configuration afin qu'elle soit rechargée automatiquement lors du prochain lancement de STUT ONE. Sélectionnez dans le menu " Réglages/Sauver INI... ". Confirmez. Voilà, un fichier STUT_OOO.INI aura été créé dans le dossier dans lequel se trouve STUT_3.PRG.

Juste par curiosité, nous allons regarder le contenu du fichier .INI. Double cliquez sur l'icône DISQUE. Cela vous permet de visualiser un fichier texte ASCII. Sélectionnez le fichier STUT_OOO.INI. Et toc, le contenu du fichier s'affiche à l'écran. Regardez-le mais ne le modifiez pas, sinon vous vous exposez au pire... Enfin, vous pouvez l'éditer, mais surtout ne pas le sauver sous forme modifiée, compris?

Vous constaterez que les fichiers de STUT ONE comportent tous un header standardisé comprenant une ligne ' Compatib' : x.yz'. Cette ligne sert à STUT ONE pour déterminer quelle version de STUT ONE a créé le fichier de manière à ce que les versions futures avec toutes leurs nouvelles fonctions puissent quand même charger les vieux fichiers. Ceci dit, la version actuelle dit 'Compatib' : 0.OO' au lieu de '3.OO' et cela veut dire que pour l'instant, aucune garantie n'est donnée que les fichiers marqués '0.OO' puissent être relus par les versions suivantes. Néanmoins, la majorité des fichiers créés par les "releases" antérieures de STUT ONE 3 peut être rechargés par la version actuelle... parfois avec conversion en temps réel.

Fermez la fenêtre texte.

CHARGEMENT DU SERVEUR EXEMPLE

Etant donné qu'au moment de la réalisation du pacquage, nous ne pouvions pas prévoir où vous installeriez votre exemple, vous allez devoir indiquer à STUT ONE où se trouvent les fichiers du serveur à charger.

En fait vous allez directement charger ces fichiers en les localisant avec le sélecteur de fichiers du GEM. Commencez par charger l'arbo, pour se faire, tirez l'icône DISQUE sur l'icône ARBO. (Petit rappel : quand je parle de tirer une icône sur une autre : vous devez prendre la première icône en y plaçant le curseur de la souris et en enfonçant le bouton gauche, puis tirer le fantôme de cette icône vers la deuxième icône, et finalement, lorsque la deuxième icône passe en inverse vidéo, lâcher le fantôme en relâchant le bouton de la souris. Un geste simple...)

Un sélecteur de fichiers apparaît. Vous devez indiquer le fichier EXPRIMNT/ARBO.STU. Essayez un peu d'en indiquer un qui ne convient pas : STUT ONE ne l'acceptera pas. Validez. Le fichier se charge.

Vous pouvez maintenant double-cliquer sur l'icône ARBO pour voir l'arbo. Encore une fois, prenez un moment pour examiner ; si le besoin s'en fait ressentir, agrandissez la fenêtre et/ou faites défiler l'arborescence avec les ascenseurs. Au vu de cette représentation graphique, vous devriez pouvoir comprendre assez facilement l'organisation du serveur que vous venez de charger : le service commence par une page d'accueil suivie d'une page d'identification avant d'arriver sur le sommaire général. De là, quatre options s'offrent au connecté : consulter les informations, créer un nouveau compte, lire les messages du forum ou écrire un message dans le forum.

Répétez l'opération de chargement pour les PAGES ECRAN. Le fichier correspondant est PAGES.STU. Vous voulez visualiser une page VDT? Ouvrez le GROUPE des pages écran et tirez une icône de page vidéotex sur l'icône terminal. C'est pas beaux, dites ?

Notez qu'en plus des fichiers STUT ONE III, vous pouvez charger un fichier de pages vidéotex créé avec STUT ONE version 2.3 ou supérieure.

Chargez ensuite EXPRIMNT\DATAS.STU dans le groupe DONNEES et le fichier EXPRIMNT\TEXTES.STU dans le groupe TEXTES. Vous pouvez éditer les textes en ouvrant le groupe et double cliquant sur leur icône.

Vous pouvez charger des fichiers image .PI3 indépendamment dans le groupe IMAGES puis visualiser ces images dans une fenêtre. Cependant la version actuelle de STUT ONE ne permet pas d'exploiter plus en avant les données chargées dans le groupe IMAGES.

LANCER L'EXEMPLE

Fermez toujours un maximum de fenêtres avant de lancer le serveur.

Cliquez dans le menu sur " Serveur/Test Local... ". Le serveur doit démarrer sur le Minitel configuré plus haut. Je vous laisse explorer. Pour mettre fin à une connexion : tapez Shift+Cnx/Fin sur votre Minitel. Pour mettre fin au Test Local, cliquez dans la case de fermeture de la fenêtre serveur.

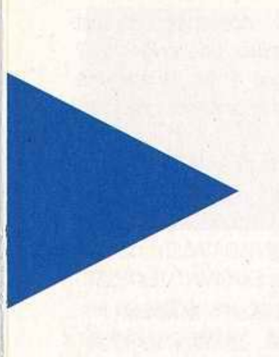
Si vous utilisez l'option " Serveur/Lancer... " et que vous avez défini plusieurs voies dans " Réglages/Affectation... ", vous pouvez tester le serveur en MULTIVOIES. Eh oui ! Ca marche, mais vous devez bien sûr avoir connecté plusieurs Minitels au préalable. Dans ce mode, les connexions locales sont lancées en appuyant sur ENVOI.

SAUVER L'EXEMPLE

Pour ne pas devoir recharger tous les fichiers indépendamment lors du prochain lancement de STUT ONE, sélectionnez " Serveur/Sauver INF... " et choisissez " Défaut ". Cela crée un fichier STUT_OOO.INF qui sera automatiquement utilisé pour recharger le serveur courant au prochain lancement de STUT ONE. Essayez pour voir. Regardez également le contenu de ce fichier .INF pour comprendre comment il fonctionne.

Voilà. Les plus curieux d'entre vous auront vite fait de personnaliser ce serveur par tâtonnements. Pour les autres, et pour plus de détails, nous nous donnons rendez-vous le mois prochain et nous attaquerons alors les fonctions d'édition de serveur qui font toute la force de STUT ONE III.

François PLANQUE
fplanque@planete. net
http ://www.planete.net/fplanque/



MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

CUBASE AUDIO 16 FALCON

Ca y est, la nouvelle version de CUBASE AUDIO 16 enregistrant 8 pistes en même temps avec le SE 800 est en chantier. On y trouvera également pas mal de nouveaux effets au DSP comme la distorsion. Il y a du C-LAB derrière tout cela et, avec un peu de chances, nous devrions voir une beta à Franckfort lors de la grande foire/exposition destinée à la musique.

GdM

Remise magistrale donc des métronomes au tempo dans l'interview de Charlie Steinberg qui devrait couper court à des rumeurs persistantes. Bonne raison pour que dans l'attente de la version 2.05 de CuBase-Audio, nous vous proposions de vous aiguiser les dents sur ce bon vieux MIDI. Ayant reçu plusieurs demandes sur les facilités de mixage MIDI de CuBase, nous avons choisi de démêler l'inspecteur (référence cinéphilique).

Excellente nouvelle dans l'actualité Quaderno, une version monochrome tourne désormais sur ST.



l'INSPECTEUR

Les possibilités de mixage MIDI sont diverses dans CuBase. La méthode la plus radicale fait comme son nom le suggère, appel aux MixerMaps. Nous nous sommes étendus sur cet outil haut de gamme (ST-Mag xx & yy). Il offre toute la souplesse nécessaire, sauf peut-être au point de vue de l'édition graphique des variations enregistrées. Si l'on souhaite revenir sur un aspect du mix, deux méthodes : remanipuler les potards fautifs jusqu'à obtention du résultat souhaité, ou passage dans le List-Edit. Mais ce dernier est plus adapté à l'édition numérique qu'à un tracé graphique, encore qu'il soit possible de faire un Fade-In ou Out avec le compas ou le crayon.

Mais une utilisation circonstanciée d'une MixerMap implique une certaine connaissance des outils spécifiques à cette page : snapshots, write, replace... Nous y reviendrons s'il se manifeste un intérêt pour la chose, car cet outil est à peu près indispensable en audio. Nous proposons dans une première étape de voir comment exploiter un autre outil au nom aussi intriguant que dissuasif : l'inspecteur !

L'inspecteur s'en mêle

Beaucoup plus efficace et convivial que son collègue interprété à l'écran par Peter Sellers, l'inspecteur pourrait être considéré comme un étage d'une table de mixage programmable, à laquelle il manquerait seulement... les potards. Pour faire apparaître cet auxiliaire cliquer en bas et à gauche de la fenêtre d'Arrangement.

Les actions entreprises dans l'inspecteur ne modifient pas directement les données inscrites dans les pistes. Elles représentent un niveau supplémentaire, virtuel, qui se superpose à des informations de même nature qui pourraient être inscrites en mode édition dans les patterns. La logique de ce type d'action est de correspondre justement à des opérations comme le mixage, ou par exemple à la recherche rapide d'une variante de timbre de synthé pour une track ou un pattern. Différents timbres, même de familles semblables, ont toutes les chances de ne pas avoir la même réponse à la vélocité ou le même temps d'attaque, ni surtout la même tessiture. L'Inspecteur permet de faire des compressions ou des translations de vélocité, de hauteur ou de calage (en millisecondes) pour compenser les différences.

Conçu avant tout comme un outil d'exploration, sa puissance lui permet cependant d'être utilisé comme un auxiliaire précieux de mixage.

Un aspect du mixage parfaitement pris en compte par l'inspecteur est donc le cas de la recherche de déclinaison de timbres d'un instrument pour les différents couplets d'une même voix, disons la basse. Il suffit d'appeler le timbre avec la valeur appropriée des numéros de banques et de patch pour chaque pattern, les corrections globales de vélocité, de hauteur et de longueur des notes, et de calage proposées par l'Inspecteur suffiront souvent à se rendre compte si le nouveau timbre est utilisable pour la partie concernée.

Priorité des objets



On remarque qu'un pattern ayant été sélectionné (bass2), ce sont ses paramètres propres qu'affiche l'inspecteur au lieu de ceux de la track entière.

Le seul point vraiment important à comprendre pour utiliser efficacement l'Inspecteur, est le mode de sélection des objets qui est d'ailleurs le même que celui de toute autre opération de CuBase, mais qui revêt une importance particulière dans ce cas précis.

Dans CuBase il y a toujours une piste active, celle dont le nom apparait en vidéo inverse. Toute opération, comme le passage en édition ou en Logical Edit ou une quantisation effectuée depuis la page arrangement.. s'appliquera donc à l'ensemble de cette track active. Si une track n'est composée que d'un seul pattern, il n'y a pas vraiment de problème. Mais si comme c'est le plus souvent le cas elle en contient plusieurs, CuBase propose un mode de sélection qui permet de n'opérer que sur certains de ces patterns, ceux qui sont affichés en inverse après sélection. Notons qu'en plus des modes habituels de sélection par tracé de rectangle (avec shift pour cumul des sélections), il est possible d'utiliser le pavé des flèches en conjonction avec la touche shift pour

des sélections sélectives (!), et le double-clic avec shift pour sélectionner tous les patterns d'une track, et donc n'en oublier aucun.

L'utilisation du pavé de flèches est une bonne habitude à prendre car c'est une façon de vérifier rapidement qu'il n'y a pas de données parasites (genre un changement de timbre ou de vélocité écrits jadis mais oublié depuis) traînant dans l'Inspecteur, éventuellement responsables de comportements abscons de CuBase.

PratiqueVoyons donc comment faire apparaître 2 sons de basse différents sur une piste (track).

– Fractionnement de la piste selon le nombre de patterns souhaités : basse 1, basse 2..

– Sélection du pattern basse 2

On constate que tous les paramètres de l'inspecteur sont à O. Il est alors possible de commencer par chercher le timbre de basse approprié en appelant son numéro de programme change : prg 6 et éventuellement son numéro de banque pour les synthés qui répondent à cette commande (Roland..).

Il est également possible d'entrer des valeurs de volume, de transposition (+ ou –). La case "vel" effectue une transposition de vélocité. La case "Delay" permet de traiter le cas de timbres qui ont un temps d'attaque différent qui affecte la précision de la mise en place. Length et Compress agissent en pourcentage sur les longueurs et les vélocités. Il est toujours possible de double cliquer dans la case souhaitée et d'entrer la valeur souhaitée au clavier, ce qui sera préférable si l'on souhaite faire ces recherches sans arrêter CuBase. On regrettera cependant que la souris ne fonctionne pas en mode slider qui serait bien adapté, mais on rappelle que pour atteindre une valeur précise il est aussi possible de maintenir la touche Alternate ce qui dispense de subir toutes les valeurs intermédiaires. N'oublions pas que l'entrée d'une commande de volume nécessite en général d'en introduire une seconde pour rétablir le niveau initial.

Conclusions

Il est donc possible d'effectuer ainsi de nombreuses opérations courantes en situation de mixage à l'exception des fade et les pans qu'il faudra effectuer alors en Key-Edit avec le confort d'une édition graphique.

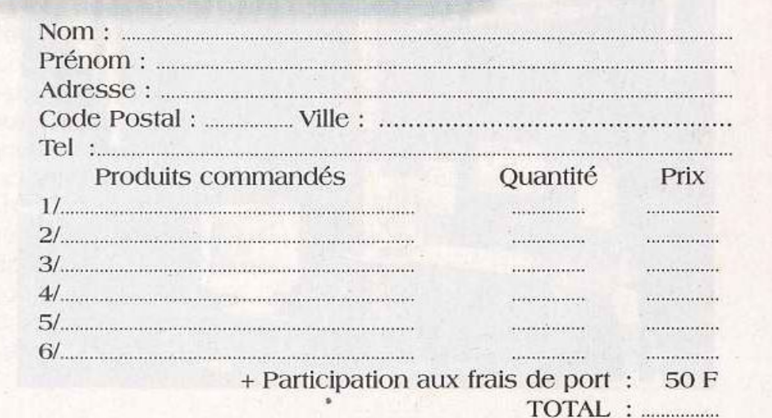
L'Inspecteur est une solution élégante à de nombreux problèmes sans avoir à modifier les données des pistes, donc sans avoir à rentrer en mode édition pour chaque piste à traiter. Elle a l'avantage de permettre une dissociation entre les données de notes et celle "d'habillage", et elle se prête bien aux tâtonnements inhérents à ce type d'action, tout en permettant de naviguer rapidement entre les pistes.

Elle a acquis son efficacité depuis qu'il est possible de scroller dans les tracks et les patterns avec les touches du pavé flèche, car le seul problème qu'elle pose est la donnée perturbatrice oubliée dans un coin qui n'apparait pas en édition, mais que l'on retrouve facilement avec les touches flèchent.

Signalons qu'il existe une commande permettant de geler toutes les opérations effectuées avec l'inspecteur et d'inscrire en réel les réglages qu'il contenait dans les pistes concernées. Tous les paramètres de l'Inspecteur sont alors logiquement remis à O.

Rappelons que si aucun pattern n'a été sélectionné, les réglages de l'inspecteur s'appliqueront à la totalité de la piste. On remarquera qu'il est possible de faire une sélection de patterns n'appartenant pas à la même piste, mais ce mode n'est pas vraiment conseillé car Dieu seul en connait le résultat. Rien n'empêche par contre, sur une piste qui contient un grand nombre de patterns, de régler en une seule fois le sort de plusieurs patterns pour lesquels on souhaite un traitement commun, par exemple la même basse Pastorius sur plusieurs patterns et donc logiquement les mêmes réglages de l'inspecteur en une seule fois.

François AUBOUX



FRANKFORT'96

Le salon 1996 fut un grand salon pour tout atariste qui se respecte. La première grande nouvelle est la présence de C-Lab à Francfort avec, sur le stand le fameux Mark-X. Mais ce n'est pas tout...

Pour ceux qui n'ont pas l'habitude de ce périple, sachez seulement qu'il s'agit sûrement du plus grand salon de musique du monde. Bon l'ambiance n'était pas fameuse... sauf dans le camp Atari. Faisons le tour des stands qui nous intéressent. A tout seigneur... C-Lab, qui a repris la fabrication de vos machines préférées affichait des stations de travail avec des configurations différentes. La première étant un Mark-X dédié à l'audio avec Cubase, la seconde intégrait l'interface ADAT de Soundpool, la troisième était équipée audio/vidéo avec synchro SMPTE. Etaient présents sur le stand, outre Burkhard Burgerhoff, Paul Wiffen pour Digital Media, et Thierry Nachtergaël pour Studio Capital. Avant tout, sachez que le Mark-X fonctionne bien et même très bien. Hors des rumeurs nous avons pu interroger C-Lab en direct :

A. C. : – Pourquoi avez-vous eu du retard à la sortie du Mark-X ?

B. B. : – Le Mark-X a eu du retard à cause de la fabrication des boîtiers pour un bête problème de machine outil.

A. C. : – Quel est l'avenir de la machine ?

B. B. : – Le Mark-X est avant tout une Workstation audio capable de faire bien d'autres choses. Nous tenons à en faire une machine parfaite et professionnelle pour l'audio et la vidéo en maintenant un prix très abordable.

A. C. : – Quels sont les développements Hard et Soft à attendre ?

B. B. : – En Hard, la machine est parfaite pour la quasi totalité des applications. De nombreuses cartes additionnelles sortent pour améliorer les performances. Nous avons essayé la Blow Up FX, et les résultats sont concluants. Nous sortons une machine de base à un prix raisonnable. C'est au client de la customiser en fonction de ses besoins. Côté softs, nous avons le soutien de Steinberg et d'autres développeurs comme Studio Capital.

Steinberg ? Steinberg ? Ce nom me dit quelque chose... Et nous en avons profité pour poser quelques questions à Monsieur Charly Steinberg en personne :

A. C. : – Quelle est votre position face à C-Lab ?



C. S. : – Les choses doivent être claires. Nous ne produirons plus rien de nouveau pour les séries ST. Par contre, nous continuons notre production sur la façon (Mark-X), même si le nombre de nouveautés est inférieur à celui des autres plates-formes. La version 2.05 de Cubase Audio qui sera disponible d'ici peu, permettra d'utiliser l'interface ADAT. Il existe encore beaucoup d'utilisateurs d'ordinateurs de type Atari, et nous ne les oublions pas. Ce que la machine peut faire aujourd'hui reste encore sans concurrence dans cette gamme de prix.



Comme Studio Capital était présent, nous en avons profité pour leur poser aussi quelques questions :

A. C. : – Pourquoi avoir choisi l'Atari ?

T. N. : – Nous y sommes arrivés un peu par hasard, même si nous connaissions la marque. Nous sommes un studio de post-production et nous cherchions un système pour travailler de façon professionnelle avec un coût raisonnable. Tout ce que nous avions vu était très cher et nous avons décidé de développer. Notre choix s'est porté sur le Falcon quand nous avons vu les possibilités incroyables de la machine. C'est pourquoi nous avons repris le développement de Studio Son, et que nous avons développé une carte vidéo très performante qui sort dans les semaines qui viennent.

Nous sommes allés sur le stand de Soundpool, où nous avons pu admirer la gamme complète d'interfaces, y compris des convertisseurs de formats coax/optiques, ainsi que le fameux CD Recorder accompagné des logiciels d'édition/mastering.

Enfin, au long des allées, nous sommes entrés chez Friend Chip qui, outre un nombre grandissant d'interface en rack, proposait des cartes S/Pdif à intégrer dans vos Promix 01 préférées (au maximum quatre), avec un choix de configurations entrées/sorties. Un convertisseur S/Pdif/ADAT est prévu pour cet été. Chez MIDITEMP, divers racks se battaient pour être en vedette : le MIDIPLAYER un lecteur de séquences avec fonction Karaoke et sorties vidéo ; deux matrices MIDI, une 4x4 et une 8x8 avec de nombreuses fonctions (filtre, Program Change, Transpose...) ; un Wave Player avec lecteur CD-ROM Toshiba x4 intégré, et surtout des matrices contenant une unité SCSI (SM 23 et SM 43) permettant d'affecter des entrées et des sorties à différentes machines ; et pour finir, deux racks (1U ou 2U) pouvant contenir deux unités SCSI.

Alain CHAMPAGNE

NAMM SHOW 96

avec la participation de :



Le Namm Show, qui se tient à Los Angeles à Annaheim, dans cette "banlieue" plate se situant à quelques minutes du premier Disneyland historique, rassemble chaque année les acteurs des développements musicaux technologiques ainsi que les plus grands du Showbiz américain.

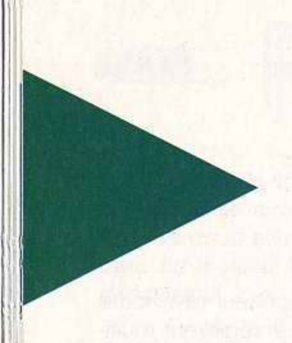
En musique comme ailleurs, l'année 96 sera celle de la virtualité car les ins truments suivent l'évolution des technologies, et bien souvent précèdent les modes. Ainsi la société de Palo Alto, InVision annonce le CyberSynth, premier logiciel professionnel sur Mac qui permettra de disposer sur son ordinateur d'un véritable synthé, sans hardware spécifique. Le logiciel, délivré sur CD-Rom, fonctionnera comme une carte sonore virtuelle, incluant les effets numériques, pouvant être pilotée par un séquenceur 16 pistes dénommé le CyberPlayer. Toujours dans le domaine du virtuel, la nouvelle société Seer System créée semble-t-il par Dave Smith, créateur de la marque aujourd'hui disparu Sequential Circuit et des inoubliab Prophet, a présenté le SeerSynth P synthé virtuel sur Pentium offrant u po lyphonie de 64 voies en traitement 32 bits, capable de traiter de nombreux principes de synthèse dont la nouvelle modélisation physique. Korg très impliqué aussi dans la modélisation physique et les nouvelles technologies, présentait en état de fonctionner l'Oasys, un synthétiseur dont la particularité est d'être entièrement reconfigurable par logiciel. La polyphonie des nouveaux instruments, synthés ou pianos numériques, dépasse maintenant allègrement les 100 notes, ce qui est le cas par exemple du dernier modèle présenté par l'italien General Music, qui investit aussi dans l'arrangeur intelligent de plus en plus performant avec le WK4 comportant 64 filtres numériques programmables et 4 DSP. La célèbre marque E-mu représentée en France par AudioLand, premier magasin de musique français à proposer un site sur Internet (http://www.imaginet.fr/audioland), présentait une version clavier de l'E-mu 4, l'EK4 équipé d'origine d'un disque dur en interne. Autre nom célèbre, Kurzweil montrait deux nouveaux modèles, le K2Svx et le K2vx, des claviers du type station de travail, équipés de banques de sons très complètes, mais aussi capables de lire les échantillons des marques Akai, Roland, Ensoniq, les format AIFF et .WAV., pouvant communiquer en numérique avec des magnétos du type Adat ou DA-88, dans les formats AES/EBU et S/Pdif, ce qui en fait des stations extrêmement polyvalentes et puissantes. La marque japonaise Roland, toujours très prolifique, après avoir montré en france son fameux enregistreur numérique à disque dur, le VS-880, qui va faire le bonheur des home studios en proposant un enregistreur multipiste numérique performant, pratique et peu encombrant, au prix d'un simple synthé, présentait de nouveaux instruments tel le XP-80, modèle de haut de gamme avec 76 touches, et des claviers maîtres professionnels comme le A-90 (clavier lourd du type piano) ou A-33 (clavier léger type synthé). Mais encore plus excitant, le PMA-5 (Personal Music Assistant) est le premier organiseur musical MIDI équipé d'un écran à cristaux liquides, tenant dans la main et presque dans la poche (il faut qu'elle soit grande !) possédant les caractéristiques suivantes : plus de 300 sons, 16 kits de batterie, séquenceur 8 pistes, 100 styles pour faire des arrangements, 600 patterns, bref un séquenceur arrangeur General MIDI dont le design va en faire craquer plus un, sachant que la qualité sonore est ussi au rendez-vous.

l'Atari ! Notre ordinateur chéri n'est anchement pas à la fête aux US, ou ut ou presque se développe sur PC et ac, mais Emagic a effectué une mise our de la dernière version de son séceur vedette, le Logic, sur Atari ST et n, incorporant la plupart des nouvelaractéristiques incluses dans les ver Mac et Windows, comme l'Hyper Draw, les Marqueurs, les Touch Tracks et des améliorations intéressantes sur la partie traitement de la partition. Ceci étant, n'oubliez pas que tous ces nouveaux instruments sont équipés de prise MIDI, et que l'Atari peut les piloter sans aucun problème de compatibilité. Et attendons le prochain salon de Francfort, ou l'on trouvera certainement des nouveautés intéressantes concernant le Falcon, grâce entre autres aux travaux fédérateurs et très attendus de C-LAB.



Le PMA-5 roland, premier organiseur musical.

Alain MANGENOT



BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

RED 4, USE THE FORCE !

Et DIEU sait s'il en faut pour accepter l'idée de tourner sur PC. Et bien le REDACTEUR tourne sous GEMULATOR à l'aide d'un patch réalisé par ETILDE. Cela nous fait une belle jambe, mais pour les pauvres utilisateurs de PC, c'est sans conteste une bonne nouvelle. Comme ces derniers ne lisent certainement pas ST MAGAZINE ? j'en viens à me demander pourquoi je répercute cette info ici bas...

GdM



MAXIDAT 5.2

Les bases de données sur Atari sont, avec les tableurs, des logiciels qui n'ont pas connu les grandes évolutions qu'on a pu constater chez d'autres, plus orientés vers la PAO (of course !), le MIDI ou le traitement de texte ou le graphisme. Il y a pourtant, dans l'histoire de nos machines, des bases de données très sérieuses et certaines sont bâties sur la puissance, tandis que d'autres se sont construites sur la simplicité d'utilisation. Parmi ces dernières, nous trouvons Maxidat dont la version 5 n'est pas encore importée en France.

Vue générale

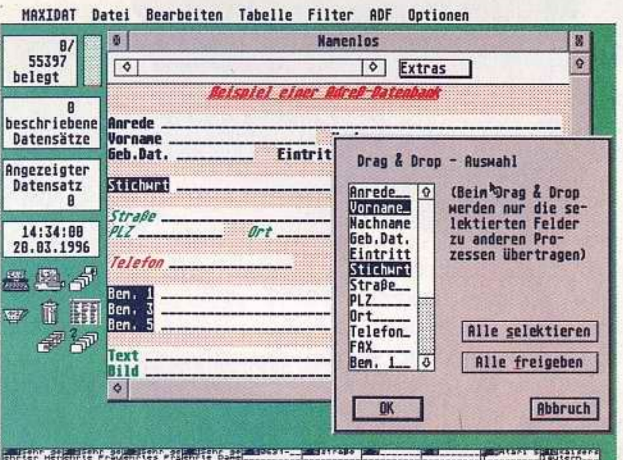
Maxidat se présente comme une base de données destinée à remplir des fonctions directement utilisables, sans utiliser des filtres et des formules de calcul complexes. Dès l'ouverture, l'interface n'est pas très engageante et très loin du look pris par certaines bases aujourd'hui. Certaines boîtes de dialogue semblent mal terminées, en tout cas elles sont, en général, mal adaptées à l'AES du Falcon et sa 3D.

Le principe de fonctionnement est classique : une fois les champs définis (on aura déterminé s'il s'agit de texte, de nombre ou date ou d'un fichier externe qui peut être une image, un texte et même un programme), on définira le masque où seront agencés les champs et où sera définie leur taille. On reste bien ici en mode "texte", puisque les champs peuvent être déplacés ou modifiés en taille par unités de lignes ou de colonnes. Pas de grandes fioritures graphiques ni de positionnement au pixel près.

La fiche ainsi constituée sera le moteur de la base et c'est là que s'effectueront les saisies. Un mode de visualisation par tableau est possible mais il n'offre pas, comme ça se pratique aujourd'hui, de possibilité d'ouvrir la fiche sélectionnée par un double clic.

Les fonctions générales

Ce qui est étonnant ici, c'est de trouver



un certain nombre de fonctions particulièrement avancées au milieu d'autres qui paraissent sommaires. En effet, alors que l'approche de la base laissera une impression de pauvreté (mise en place, faiblesse pour les champs calculés et pas de filtres de sélection sauvegardables) on trouvera certaines fonctions d'importation et d'exportation assez complètes (choix des séparateurs, import et export au format Dbase III), un filtre multicritères bien pensé (sauf pour son aspect) pouvant établir six comparaisons avec le contenu de son choix, un slide-show pour les images, différents formats de sortie rappelables au moment de l'impression, la possibilité d'imprimer à divers niveaux, de lancer un éditeur de textes...

L'utilisation

Maxidat permet de générer des bases assez complètes, mais n'est pas vraiment pratique ni agréable d'utilisation. D'autant que, plus on travaille avec des bases complètes, plus on attend de fonctions et de formules qui permettent de mettre en rapport les champs entre eux, ce qu'on ne trouve pas vraiment ici. Et, de fait, on utilisera plus facilement Maxidat pour gérer un calepin d'adresses un peu plus évolué que ce que permettent certaines applications dédiées, ou une petite base de données, même si elle comprend de nombreux champs, mais on hésitera à aller plus loin car arrivera vite le moment où on aura besoin de quelque chose que le programme ne peut pas faire. Utiliser des pop-up où on aura entré au préalable des valeurs fréquemment utilisées, ou souhaiter que tel champ prenne tel contenu en fonction du contenu de tel autre champ, voilà deux exemples, parmi d'autres, de fonctions qui sont vite indispensables, même à l'utilisateur qui n'est pas un maniaque des bases de données, et qu'on ne pourra ni trouver ni émuler dans cette base.

La difficulté d'utilisation réside donc dans le fait qu'on se trouve en face de fonctions qui sont intéressantes, mais qu'on ne pourra

pas vraiment utiliser parce que d'autres fonctions, indispensables pour que les premières aient du sens, sont absentes.

Par exemple, le drag and drop est implémenté, mais son fonctionnement n'est pas des plus intuitifs : il faut aller définir les champs qui seront copiés dans un bouton sur le bureau. Mais on ne peut pas sélectionner du texte dans un champ et l'exporter par drag and drop vers une autre fenêtre ou dans un autre champ. On ne peut d'ailleurs pas du tout sélectionner du texte ou une valeur dans un champ quelconque. Nous nous trouvons donc ici en face d'une fonction de drag and drop qui ne va pas dans le sens des habitudes qui se prennent de plus en plus ailleurs.

La fonction de statistiques, associée à un grapheur, semble originale à première vue mais renforce vite l'impression générale que laisse une application hybride : les fonctions de calcul ne sont pas pratiques à mettre en oeuvre, alors pourquoi avoir implémenté un grapheur pour effectuer des sorties qui ne seront possibles que quand on aura perdu des heures en acrobaties ? On prend n'importe quel tableur, même peu puissant, et ses fonctions graphiques seront beaucoup plus aisées à mettre en oeuvre.

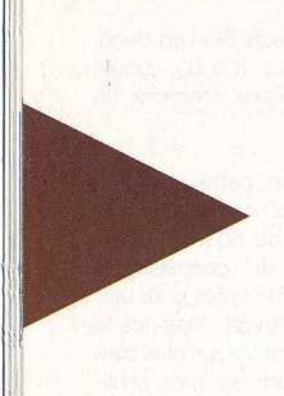
Conclusion

Ma première impression n'étant pas très positive, vous avez pu vous en rendre compte, j'ai tout de même essayé d'utiliser Maxidat pour ne pas rester sur ce sentiment. Mais, chaque fois que j'ai avancé dans le programme, j'ai fait la même constatation : on prend constamment la mesure de ce qu'on ne peut pas faire, et parallèlement on découvre des fonctions séduisantes, mais qui ne seront en fait utilisables que quand on sera passé par une gestion fastidieuse. Et cette utilisation de base n'aura pas vraiment installé des fonctions et des formules disponibles pour les prochaines fois : chaque fois qu'on rajoutera une dizaine de fiches il faudra repasser par les mêmes étapes et les mêmes manques.

En conclusion, donc, moins de fonctions "séduisantes" et plus de fonctions opérationnelles n'auraient pas nui au programme. Sur la couverture du manuel il est dit que Maxidat est intégralement sous GEM. C'est vrai, rien dans l'interface n'est autre chose que du GEM, mais il est tout aussi vrai que Maxidat n'exploite pas vraiment les fonctions du GEM (le copier/coller par exemple) et se trouve, sous divers aspects, bien en deçà. Comme si on utilisait un TOS 1.0 auquel on aurait ajouté quelques fonctions un peu spéciales...

Je n'aime pas trop cette base, ça semble difficile à cacher, et pourtant j'aime bien découvrir de nouveaux programmes de bases de données, ça donne même parfois des idées pour utiliser son programme favori. Mais ici le contact est resté glacial. Vous n'êtes bien sûr pas obligés de partager mon sentiment, mais je pense tout de même qu'au vu des autres bases de données et des fonctions qu'elles offrent, au vu également de leur interface qui contribue malgré tout à clarifier les tâches pour lesquelles on les sollicite, Maxidat a peu de chance de s'imposer.

Jean Jacques ARDOINO



P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

CALAMUS & MAG'HIC

Un certain Patrice nous signale le fait suivant :

Il y a de gros problèmes de compatibilité entre CALAMUS SL et MAGIC. Du moins le CALAMUS antérieur à 95, puisqu'il semble que DMC ne juge pas bon de nous autoriser à acheter une version en français et débuguée.

Il est, entre autres, impossible de frapper du texte. Le Patrice en question nous informe donc que le remède en question s'intitule CALAPAT2.TOS et se trouve, par exemple, sur la disquette DTP TOOL n°ST1521 de DISKIMAGE (5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL cedex).

A part cela, ledit Patrice est enchanté de "calamuser" plus rapidement et en multitâches sous MAGIC.

GdM



ainsi fontes, fontes, fonte...

Cet article est le premier d'une série se proposant d'étudier la façon de réaliser une police de caractères à l'aide d'un éditeur de fontes. Mais avant de se mettre à l'ouvrage, il convient de réviser quelques notions dont la connaissance est indispensable à ce projet.

Corps

La notion de corps nous provient tout droit des mesures pratiquées lorsque les caractères n'étaient pas encore de tous petits bits pleins de zéro et de un mais plus lourdement des morceaux de plomb : le corps représentait alors la hauteur de la ligne de plomb qui portait le caractère. En cas d'absence d'interligne, le corps correspondait à la distance séparant les bases des caractères de 2 lignes consécutives.

Le corps se mesure en points.

Point

Le point typographique est l'unité de mesure typographique.

En France et en Europe (sauf en Grande-Bretagne) il vaut 0,376 mm.

Son multiple de 12 points est appelé "douze" ou encore "cicéro" et mesure 4,51 mm.

Pour informations, aux États-Unis et en Grande-Bretagne, le point mesure 0,351 mm. Son multiple de 12 points, appelé "pica", mesure 4,21 mm.

Œil

L'oeil d'un caractère bas de casse(1) correspond aux dessins des lettres de la police à laquelle il appartient et qui ne possèdent ni d'ascendantes ni de descendantes, comme par exemple le a, le e, le x (voir illustration).

1- Encombrements égaux, approches inégales

AVOIR

encombrement
chasse
approche

2- Encombrements inégaux, approches égales

AVOIR

encombrement
chasse
approche

3- Encombrements inégaux, approches inégales

AVOIR

encombrement
chasse
approche

Graisse

La graisse d'une lettre caractérise l'épaisseur de son trait. La valeur de cette épaisseur correspond à une appellation : maigre (ou light)

normal

gras (ou bold)

extra-gras (ou heavy)

Chasse

C'est la largeur de l'oeil d'un caractère. Elle varie selon : – la lettre elle-même : un "m" chasse plus qu'un "e"

– Le corps : il est évident qu'un "a" en corps 24 chasse plus qu'un "a" en corps 12.

– Le dessin du caractère : serré (ou étroit), normal ou large. A noter qu'aujourd'hui, l'informatique permet d'étroitiser ou d'élargir un caractère mathématiquement, sans pour autant que les résultats en soient toujours heureux. Au temps du plomb (je n'ai pas dit "les années de plomb"...), chaque variante était dessinée puis fondue en fonction de sa version originale. Ainsi un Univers gras n'était pas simplement un Univers élargi mais bien un Univers normal dont tous les aspects respectaient la valeur de graisse différente (N.D.L.R. d'ailleurs CALAMUS SL ne permet pas de "graisser" une fonte).

Empattement

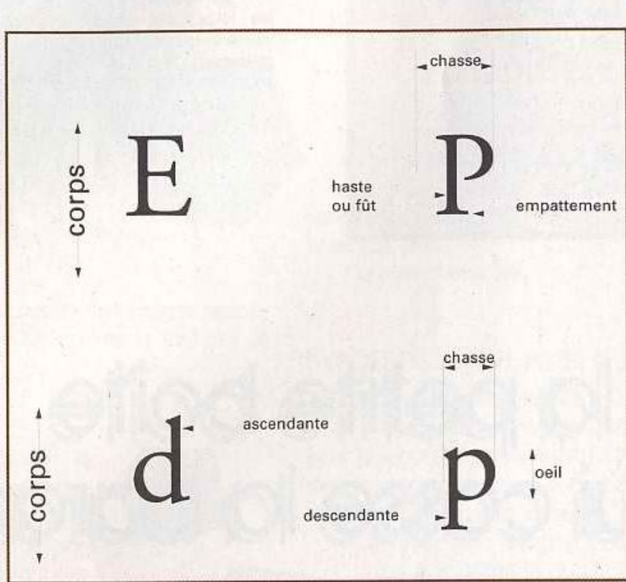
C'est l'ornementation ajoutée à la base des jambages ou des obliques de la plupart des caractères. (voir un article précédent où il en était question).

Approche

C'est le blanc placé entre 2 lettres d'un

même mot.

La plupart des programmes de PAO permettent de la régler après coup (c'est à dire en ne tenant pas compte des valeurs spécifiques du caractère déterminées dans l'éditeur de fonte). Ici également, il convient d'en user avec précaution, car une approche trop serrée rend un mot difficilement lisible, quant à une approche trop "lâche", elle n'isolerait plus les mots au sein d'un texte.



L'approche n'est cependant pas suffisante dans la composition d'un texte. Il faut y adjoindre deux facteurs, la chasse et l'encombrement de chaque caractère.

Pour simplifier ces deux notions, on pourrait dire que la chasse correspond en quelque sorte à la largeur visible du caractère, et l'encombrement sa largeur invisible (largeur totale ou réelle : celle qui correspondait à la largeur du bloc de plomb de la lettre).

Nous nous trouvons donc face à trois cas possibles (voir illustration 2) qui vont fortement déterminer l'aspect qu'aura le texte.

1– Tous les caractères ont des encombrements égaux (donc forcément des approches inégales). Nous trouvons ce type de typographie sur des machines écrire peu évoluées ou sur des traitements de textes bas de gamme (si, si, ça a existé...). L'aspect esthétique est peu convaincant.

2– Tous les caractères ont des approches égales et des encombrements inégaux. Des machines à écrire plus évoluées le permettent. L'esthétique en est plus satisfaisante mais certains espacements entre certains caractères (ici A et V) ne sont toujours pas du meilleur effet.

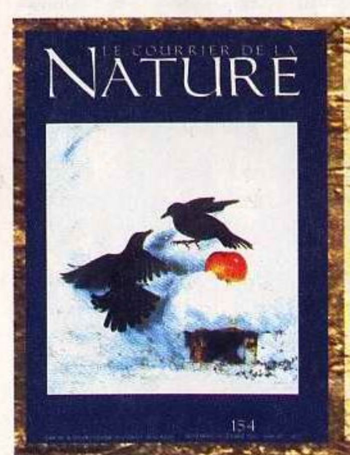
3– Tous les caractères ont des approches et des encombrements inégaux. C'est le domaine de la PAO dont les logiciels gèrent aisément ces paramètres. L'aspect esthétique est optimisé.

Et alors ?

Toutes ces notions peuvent sembler bien ennuyeuses (mais non, mais non !). Cependant, il semble difficile d'en faire l'économie si l'on désire se lancer dans la réalisation d'une police de caractères. Certains choix seront directement fonction de ces notions et des impératifs qu'elles présupposent. C'est que nous verrons le mois prochain en nous penchant (pas trop sinon on tombe) sur la réalisation d'une police. Il ne s'agira pas d'en créer une de toute pièce, mais plus modestement d'en reproduire une (d'après un modèle existant ou d'après... sa propre écriture !)

Patrick BONNET

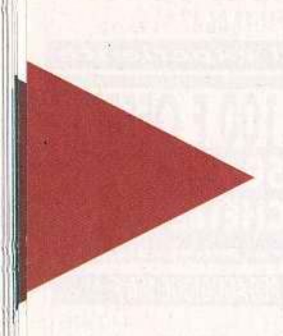
(1) Ce terme est directement issu du temps de la composition manuelle. Ces caractères (les minuscules) étant les plus utilisés se trouvaient aux bases de la casse, c'est à dire au bas de la boîte compartimentée dans laquelle étaient rangés les caractères de plomb.



LE COURRIER DE LA NATURE

La SNPA édite le COURRIER DE LA NATURE depuis 1987 avec PUBLISHING PARTNER MASTER sur ATARI. Pourquoi P.P.M. ? Parce qu'à l'époque il n'y avait guère de choix et son fonctionnement en POSTSCRIPT lui garantissait un flashage de proximité. Depuis CALAMUS SL est arrivé, mais il est difficile de se passer de ses habitudes et le saut n'a pas encore été fait.
Quoi qu'il en soit, c'est fait sur ATARI et on s'en réjouit.

GdM



MULTIMEDIA

dirigé par Hervé PIEDVACHE

RAINBOW 2.1

Une nouvelle version de RAINBOW II MULTIMEDIA vient d'arriver : la 2.1. Comme son nom l'indique (un pas de 0.5 depuis la dernière mouture), il s'agit avant tout d'une correction de bugs. Les possesseurs de la 2.05 peuvent l'obtenir auprès de LA TERRE DU MILIEU (BP13 74310 LES HOUCHES) contre un timbre à 4.80 F.

GdM



EXPOSE : la petite boîte blanche qui casse la baraque

LA SCREENEYE EST MORTE, VIVE EXPOSE !

Depuis la quasi-disparition de la screeneye (MATRIX n'en fabrique plus qu'à la demande et avec une quantité minimale très élevée), le monde falconiste était en manque cruel de digitaliseur.

TITAN DESIGN, qui a l'habitude de booster notre rapace (APEX MEDIA), nous offre enfin une nouvelle solution et, qui plus est, de qualité supérieure : l'EXPOSE.

EXPOSE est un digitaliseur pour FALCON. Entendez par là qu'il permet de brancher une source vidéo comme un magnétoscope ou une caméra vidéo sur votre FALCON afin de capturer des images fixes ou des séquences vidéo.

Le produit se compose d'une boîte blanche externe intitulée LE SPLITTER, d'une carte à enficher dans le bus d'extension du FALCON, d'une alimentation externe, de deux disquettes de programmes et enfin de deux docs : une anglaise et une française. Si je précise les deux docs c'est que l'anglaise reste un excellent complément "visuel" à la française.

INSTALLATION

En effet la doc française vous explique tout mais possède une iconographie moins riche que son homologue anglo-saxonne et, notamment dans le montage de la carte interne, il est conseillé de jeter un oeil sur l'iconographie de l'anglaise.

Puisque nous parlons d'installation, autant s'y mettre de suite. Je vous rassure : c'est très simple. S'il n'y a aucune soudure à effectuer, il n'en reste pas moins qu'il faut démonter le capot et le carénage du FALCON, ce que certains d'entre vous n'ont jamais fait. A ce titre je loue la qualité didactique de la doc qui vous montre exactement comment procéder : vis à dévisser, clapets à détordre, emplacement du bus d'extension, switch à retirer... et percement du trou de sortie du câble, car il faut en percer un petit très discret sur la gauche du FALCON pour pouvoir passer le câble de liaison avec le boîtier externe.

Il faut noter que si les performances de la carte sont améliorées avec un accélérateur, le placement de ma CenTurbo empêchait de monter EXPOSE sur mon FALCON. Vérifiez donc que cette dernière n'est pas placée à proximité du bus d'extension. Si c'est le cas, voyez avec votre installateur si elle peut être déplacée, ce qui devrait certainement être possible.

Notez également que si vous avez déjà une carte sur ce port d'extension (MAGNUM par exemple) et que si cette carte ne reporte pas les brochages du bus, vous ne pourrez pas utiliser les deux cartes ensemble. Il faudra vous résoudre à en retirer une. A ce propos, l'AFTERBURNER reporte ce brochage. Nous n'avons pas pu tester le bon fonctionnement des deux cartes ensembles mais, si cela marche, c'est une ouverture assez fabuleuse qui s'ouvre alors : meilleures résolutions en 25 img/s grâce au gain de vitesse (jusqu'à 7 en TT RAM) et plus grande capacité de stockage (jusqu'à 128 mégas en TT RAM).

Mais revenons à l'installation. Une fois la carte interne brochée, il faut brancher le SPLITTER sur le câble sortant du FALCON et sur l'alimentation externe. Il faut également brancher votre source vidéo, car nous avons remarqué quelques disfonctionnements en allumant le FALCON sans signal vidéo. Toutefois, il est fort possible que cela provienne de nos FALCON qui ont servis à moult expériences, tests de cartes et autres modifications, ce qui a pour effet qu'ils ne sont plus tout à fait comme la norme le voudrait (il va falloir qu'on en rachète un normal si on veut pouvoir tester sérieusement tous les produits qui sortent).



Pour terminer il faut recopier les programmes présents sur les disquettes comme inscrits dans la doc.

LES PROGRAMMES

Il y a trois programmes fournis. FALCAM, TRIPOD et CUBE.



FALCAM

est un accessoire de bureau permettant d'afficher dans un coin l'image la source vidéo. Allumez votre caméra et vous verrez défiler, en 25 img/s en 16 bits, tout ce qui passe devant dans une fenêtre 180 * 80 si vous êtes en true color. Notez que FALCAM travaille dans n'importe quelle résolution, mais avec évidemment des différences de performances. Le 256 couleurs sera plus lent que le true color.



TRIPOD

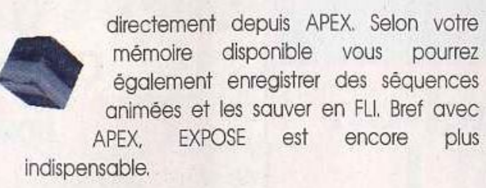
vous permet de capturer des images fixes en 24 bits à partir d'EXPOSE comme le 768 * 576. Le résultat est saisissant.

CUBE

est sans conteste le programme le plus inutile et le plus bluffant. Vous connaissez l'intro de la JAGUAR sans lecteur CD ? mais si, le cube qui tourne sur lui-même avec l'image du jaguar qui rugit. Eh bien là, c'est pareil sauf que dans le cube c'est l'image reçue par EXPOSE qui est affichée. Si vous bougez la souris, le cube bouge de droite à gauche ou de haut en bas selon le sens du mouvement exécuté par la souris. Si vous cliquez en même temps, l'image zoome en avant ou en arrière selon le bouton sélectionné. Tout cela en temps réel bien sûr. C'est absolument impressionnant et est certainement un argument de vente imparable.

APEX MEDIA

Non APEX MEDIA n'est pas fourni avec, mais si vous l'avez, la corrélation APEX/EXPOSE fonctionne à merveille. On peut alors utiliser le PIP (ancêtre de la FALCAM) et surtout digitaliser avec ou sans antialiasing, ou encore en écran large et sauver le tout directement depuis APEX. Selon votre mémoire disponible vous pourrez également enregistrer des séquences animées et les sauver en FLI. Bref avec APEX, EXPOSE est encore plus indispensable.





Quel que soit le programme utilisé, notez que vous pouvez à tout moment régler en temps réel la luminosité, le contraste et le taux de coloration de la digitalisation avec les potentiomètres du SPLITTER, mais aussi la synchro et le NTSC Hue.

Ca aussi c'est à voir !

EXPOSE POUR QUI, POUR QUOI ?

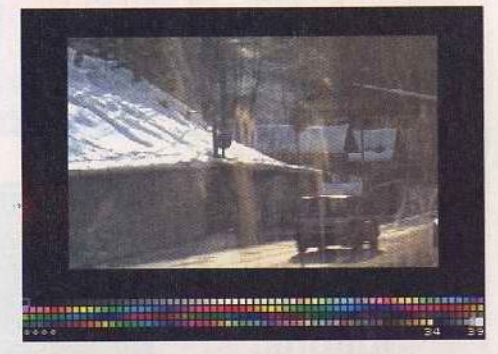
EXPOSE est un digitaliseur. A ce titre, il sert donc à capturer des images ou séquences vidéo pour le retravailler dans le FALCON pour en faire des FLI, images bitmap ou encore des trucages ou titrages à réinjecter dans le magnétoscope (prévoyez alors l'achat d'un S-BOOSTER 030 pour améliorer la qualité du signal de la sortie composite du FALCON). Mais avec FALCAM, on peut envisager pas mal d'autres utilisations comme la vidéo surveillance ou la visualisation d'un programme en même temps que l'on travaille sur autre chose. Et puis on va enfin pouvoir travailler des musiques ou montage audiovisuels avec CUBASE, STUDIO SON et tutti quanti tout en visualisant le film en question avec une synchronisation parfaite via une interface SMPTE. Idéal pour placer des bruitages très précisément ou composer en corrélation totale avec le sujet.

La PAO et le reportage sont aussi concernés grâce à la qualité de digitalisation broadcast (768 * 578 en 24 bits) en se connectant en S-VIDEO et non en composite. Pour cela vous pouvez travailler avec une caméra, un magnétoscope mais aussi une console, un ordinateur comme le FALCON branché par la sortie composite. Pour tout dire, nous l'avons inscrit en tête de liste des prochains achats pour LA TERRE DU MILIEU. En effet, grâce à lui, nous allons enfin pouvoir faire des captures JAGUAR de haute qualité, des snapshots des jeux n'acceptant pas de logiciel de captures d'écrans, des photos numériques lorsqu'on n'a pas le temps nécessaire au développement argentique...

EXPOSE est franchement conseillé à tout manipulateur d'images et aux musiciens, ingénieurs du son qui verront là un moyen de "monitorer" avec une synchro parfaite le film dont ils doivent faire la bande son. Le prix est très compétitif et, avec un tel rapport qualité/prix, nous n'avons, encore une fois, rien à envier aux autres plates-formes. EXPOSE est un produit de grande qualité et l'arrivée d'un nouvel APEX d'ici peu devrait renforcer cette image de trio infernal du multimédia : FALCON+APEX MEDIA+EXPOSE.







EXPOSE
FALCON, prix 2690,00F
distribué par COMPOSCAN FRANCE
12, rue Maurice ARNOUX 92120
MONTROUGE
qualité de l'image, boîtier de réglages, S-VIDEO
monopolise le bus d'extension

Godefroy de MAUPEOU

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné...
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....

1	2	3	4
LECTEUR CDROM EXTERNE 4X + TIME ALMANACH'90 UFO II MPC WIZARD driver ATARI CD MASTER LA HAUT LES MURAILLES	**REDACTEUR 3 + le dessinateur ou le dessin technique + le port**	**DINO DUDES**	**CRAWLY CRYPT vol. 1 ou 2**
~~2220,00 F~~	~~1455,00 F~~	~~290,00 F~~	~~250,00 F~~
1990,00 F	1260,00 F	190,00 F	149,00 F

promotions valables du 09/03/96 au 09/04/96

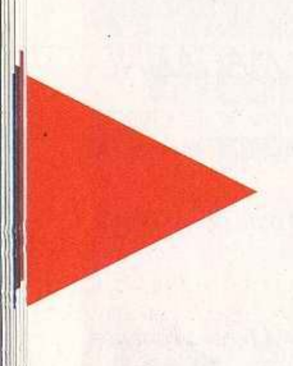
2 : *disponible chez* **ETILDE** *3, rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSES tél. 61 63 48 22*

1, : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 13 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41 (port 40F)*

3, 4 : *disponible chez* **FRONTIER SOFTWARE** *36, rue Charles Fourrier 91030 EVRY cedex tél. (1) 64 97 34 96 (port 35F)*



S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94



M&E

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS



communication

Nous voici repartis vers de nouvelles aventures, avec la rubriques –ME–. Le mois dernier nous avons fait un tour d'horizon du système, de ses modules et de son fonctionnement.

Contrairement à ce que j'avais prévu, je vais, cette fois, vous présenter les différents systèmes de communication permettant aux utilisateurs et aux développeurs d'être tenus informés. A partir du mois prochain, puisque tout ceci sera clair, nous nous attaquerons aux logiciels en cours de développement, aux développeurs etc...

MISE AU POINT

Je commencerais cet article par une remaque sur le chapeau qui a été ajouté le mois dernier par Godefroy sur les "troublions" tels que RAINBOW II. Cet argument est intéressant mais ne tient pas : libre à chacun de faire l'interface qu'il veut, mais cela n'a pas de lien avec le système de modularité. Il est en effet envisageable que RAINBOW II utilise les modules RIM, WIM et IFX, au même titre que D2M, DFORM ou PICCOLO. L'avantage serait qu'un utilisateur de RAINBOW pourrait piloter sa VIDI-12 au sein même de son logiciel, piloter son scanner MUSTEK etc...

Ce système de modularité n'est donc pas réservé aux logiciels sous GEM. Il se trouve simplement que les logiciels utilisant actuellement les modules sont des logiciels sous GEM, mais si des développeurs désireux de réaliser un soft de dessin non-GEM désirent la licence d'utilisation des modules, il n'y a aucune contre-indication à cela.

LA LISTE COMPLETE DES MODULES

Vaste problème ! Il faut dire que le nombre de modules ne cesse de croître et qu'il devient difficile de tenir une liste à jour. A ce propos de nombreuses personnes se demandent si, lorsqu'elles reçoivent un logiciel –ME–, elles ont la dernière version du dossier système. Disons que oui... et que non. Oui dans le sens ou au moment précis ou la disquette est envoyée par l'auteur du logiciel ou par son éditeur, le contenu du dossier système est toujours le dernier. Mais comme à tout moment nous recevons des modules, entre cet envoi et l'arrivée dans votre boîte aux lettres, il est possible qu'il y en ait des nouveaux ! La solution la plus simple, pour suivre l'évolution des modules et du dossier système, c'est de se connecter sur The BBS ou sur PARX-BBS. Ces deux serveurs étant reliés deux fois par jour (13HOO et O2HOO), les données sont communes. De plus, les développeurs sous licence de conception-utilisation des modules y ont accès et déposent leurs modules dès qu'il les ont terminés. Nous pouvons donc dire que dans la 1/2 heure qui suit la finition d'un module, celui-ci se trouve sur l'un ou l'autre des deux BBS et que dans la demi–journée qui suit il se trouve également sur l'autre BBS.

Mais revenons à la liste : celle-ci est longue puisque à aujourd'hui, 6 Mars 1996, il y a plus de 13O fichiers RIM, WIM, IFX etc... Cette liste est disponible sous forme de fichier AZthèque. Suivant le bon vouloir de ST MAG, cette liste sera sans doute placée (N.D.L.R. : pourquoi pas Pierre Louis !) tous les mois sur la disquette du magazine. Vous pouvez également la télécharger sur les deux BBS assurant le soutien des modules –ME–.

LA COMMUNICATION: LES BULLETINS

L'un des éléments les plus importants de ce concept, c'est la communication. La mise en place du concept –ME–, de tous ces modules etc... a été pour nous la preuve que faire des routines ne sert à rien s'il n'y a pas diffusion de celles-ci, mais également de documentation, puis dialogue pour aider à l'utilisation etc... En fait, un individu ou un groupe de 3 ou 4 personnes n'ont strictement aucune chance d'y arriver car c'est l'ensemble qui va générer l'utilisation. Pour exprimer cela, je prends souvent l'analogie avec la soirée costumée que vous allez organiser : vous aurez beau faire de superbes invitations, des décors somptueux, si personne ne vient costumé, c'est un bide. Si tout le monde vient costumé, c'est une réussite totale. Le résultat final ne dépend donc pas QUE de votre bonne volonté, mais de la somme de toutes les petites bonnes volontés des autres. Dans cette optique, plusieurs choses relient les concepteurs de logiciels utilisant ces modules, les concepteurs de ces modules, et les utilisateurs.

BULLETIN UTILISATEUR

Il existe un bulletin pour les utilisateurs des logiciels utilisant les modules RIM, WIM etc... Ce bulletin indique des trucs et astuces sur les logiciels, annonce la disponibilité des modules, des autres logiciels les utilisant etc... Il n'est pas lié à une société ou à un auteur : le bulletin utilisateur est envoyé par la société PARX mais il y est question aussi bien de D2M que de SWEETEL ou de BV4. Une mise en commun des adresses des utilisateurs est réalisée afin qu'un utilisateur de DFORM et BV4 ne reçoive qu'un seul bulletin ! Ce bulletin est également là pour que les auteurs de modules payants (les "gros" modules) puissent annoncer leurs produits ainsi que leurs spécifications. Ce bulletin est gratuit, l'acquisition d'un logiciel utilisant les modules réalisant automatiquement l'abonnement à ce document, plus ou moins bimestriel. A noter que certains ne doivent plus recevoir les bulletins car lorsque l'on déménage, il faut quand même prévenir !

BULLETIN DEVELOPPEUR

Les développeurs possèdent eux aussi leur bulletin. Celui-ci leur donne des indications sur les mises à jour des kits de développement, sur les développements en cours afin d'éviter les doublons. C'est aussi l'occasion de décrire les bugs les plus remarquables qui ont été rencontrés car ce sont toujours les mêmes qui reviennent ! Il est donc bien pratique de prévenir les développeurs en disant "Attention à tel ou tel point, beaucoup tombent dans le piège". Le bulletin développeur fourni aussi des trucs et astuces de développement pour débuguer les modules, les utiliser de façon plus souple etc... Le fait de faire l'acquisition de la licence de développement des modules -ME- abonne automatiquement le développeur à ce bulletin, lui aussi bimestriel.

GROS PLAN SUR...

Amélioration des modules d'impression couleur. Sur ce sujet, les demandes sont particulièrement importantes. Qu'il s'agisse d'imprimer avec BV4, D2M ou DFORM, le problème majeur provient de la différence entre le rendu écran et le rendu papier. A la demande de nombreux utilisateurs, tous les modules d'impression couleurs ont donc été modifiés (BJC-400, 70 et 600, HP550 et 500, Stylus Color) et possèdent désormais un panneau de réglages supplémentaire permettant de modifier les composantes des couleurs. Ces réglages sont accessibles en 3 modes : rvb (Rouge, vert, Bleu), CYM (Cyan, Jaune, Magenta) ou TLS (Teinte, Luminosité, Saturation). Compte tenu de la très faible quantité de mémoire nécessaire (moins de 100Ko pour une image 720DPI format A4, module compris) pour imprimer, ces modules ouvrent les portes de l'impression couleur aux possesseurs de machine de moins de 4Mo. Des versions DOS sont disponibles.

INTERVIEW

Ce mois ci nous rencontrons Patrice BEAUDUCEL. Auteur de la partie GEM des modules d'impression et du module de la VIDI ST et de la VIDI 12. Il a accepté de répondre à quelques questions :

PARX :
Un petit fichier signalétique ?
P.BEAUDUCEL :
Patrice Beauducel, 25 ans, toutes ses dents. Profession : menuisier – ébéniste.

PARX :
En quel langage programmez-vous ?
P.BEAUDUCEL :
Essentiellement en C en utilisant Pure C et quelques fois en assembleur, quand c'est pas trop dur!

PARX :
Depuis combien de temps ?
P.BEAUDUCEL :
Je programme en C depuis 3 ans. Avant je faisais du GFA et j'essayais de comprendre le principe du GEM !

PARX :
Quel est votre matériel (ordinateur et logiciels) ?
P.BEAUDUCEL :
J'ai un MEGA STE 4Mo avec un petit disque dur et un écran monochrome. J'ai aussi accès à un FALCON et à d'autres machines.

PARX :
Pourquoi développer des modules ?
P.BEAUDUCEL :
Pour passer le temps et puis c'est l'occasion de participer à un bon principe, motivant et apportant pas mal de choses aux utilisateurs et permettant de partager son travail avec d'autres personnes pour faire avancer les choses.

PARX :
Les modules sont-ils compliqués à réaliser ?
P.BEAUDUCEL :
C'est variable et ça dépend du niveau que l'on a. Non, sérieusement ça dépend des modules. Dans mon cas, les modules que j'ai réalisés sont essentiellement destinés à piloter des périphériques donc sans doc, c'est la panique !

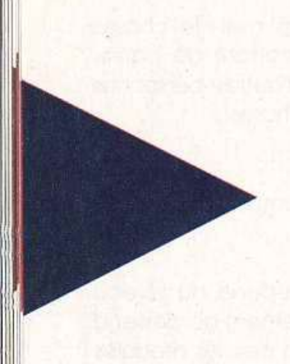
PARX :
Combien en avez-vous réalisé jusqu'à présent ?
P.BEAUDUCEL :
Deux modules pour les cartes VIDI (la Vidi ST et la Vidi-12), et la partie GEM des 6 modules d'impressions couleurs pour HP, Canon BJ et Stylus Color. Je suis en train de travailler sur les modules de pilotage de scanner MUSTEK pour en faire la mise à jour, et qui eux me donnent du fil à retordre!

PARX :
Comptez-vous faire d'autres modules ? Certainement, parce que même s'il y en a pas mal en circulation, il en reste toujours un bon nombre à faire.
P.BEAUDUCEL :
Vos prochains modules ? Je prépare un IFX d'effet permettant de plaquer des images sur une sphère ou de réaliser des effets de fish-eyes. Il y aura une configuration des effets, avec pas mal de paramètres et cet IFX sera Shareware. Je pense qu'il en sera question dans cette rubrique, n'est-ce pas ? Je travaille aussi avec un développeur de PARX sur une nouvelle version du RIM de la VIDI-12 permettant une visualisation temps réel en 320 * 240 256 couleurs ou True Color et la capture d'images couleurs jusqu'à 640 * 480 en True Color.

LE MOIS PROCHAIN

Test de BV4, une sorte de super Gem-View, utilisant les modules RIM, WIM etc... nous ferons en plus une petite interview de son auteur et nous présenterons d'autres développements en cours.

Pierre Louis LAMBALLAIS



PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

PLUS LOIN AVEC VOTRE ATARI

Après l'ARG (dont nous attendons toujours un exemplaire pour le tester dans nos colonnes), OXO annonce un nouveau livre sur l'ATARI et nous a prêté, en exclusivité, les 80 premières. Au vu de ses pages, ce livre, Titré "plus loin avec votre Atari" semble extrêmement prometteur. Assez proche par sa conception du Guide de l'ATARI, ce nouveau livre veut, comme l'indique son nom, aller plus loin. Les auteurs mettent à profit leurs nombreuses années d'expérience du monde Atari en tant qu'utilisateur, mais aussi de revendeur et d'installateur (ce qui leur permet d'avoir une excellente connaissance des attentes de l'utilisateur moyen). Les sujets abordés sont nombreux (par exemple, dans les pages en notre possession, le dossier AUTO avec une description des programmes les plus courants qu'on y trouve), les modems, l'installation d'un CDROM, etc. mais très en profondeur. Bref, si le reste du livre est dans la même veine, cet ouvrage devrait être excellent, répondre à bien des questions et combler un grand vide.

Marc ABRAMSON



LE GUIDE DE L'ATARI

Voilà bien longtemps qu'une publication n'avait vu le jour pour nos machines ... Pourtant nombreux sont les utilisateurs ou les possesseurs d'ordinateurs ATARI, qui regardent la bête d'un drôle d'oeil, ou encore qui pensent tout connaître sur le bout des doigts mais qui appellent leur revendeur pour chaque manipulations. Et puis, il y a aussi les machines d'occasion, que l'on revend sans documentation, ou que l'on donne à son petit frère sans avoir le temps de lui expliquer quoi que ce soit sur son fonctionnement !

Bref, Le Guide de l'Atari est là pour répondre à toutes ces personnes, débutants, ou en perpétuelle recherche de connaissances.

Il s'adresse à un vaste public possesseur de 260ST (il ne doit pas y en avoir beaucoup !?), jusqu'au Falcon030, les clones n'ayant pas été oubliés ! (Mark II, Eagle, Medusa) En quelques 130 pages, vous saurez tout sur les bases nécessaires à une bonne utilisation quotidienne de votre machine, mais aussi des astuces, et des réponses à bon nombre de questions pratiques.

Cet ouvrage est divisé en 9 chapitres, dont nous allons faire un petit survol ...

La première partie, nous fait faire un tour d'horizon des ordinateurs Atari. Historique, et descriptifs détaillés des différentes particularités de chaque machine, d'une grande partie des périphériques qui leur sont liés, et de l'OS. Vous profiterez de nombreux tableaux comparatifs et récapitulatifs décrivant chacun des éléments. C'est clair et concis, rien à redire.

Le chapitre 2 nous propose le b-a-ba des connexions. De nombreux schémas sont là pour vous permettre de rapidement visualiser les principaux ports de chaque machine. Le rédacteur reprend élément par élément en détail tous les périphériques, de l'écran, en passant par la souris, le clavier, le modem, l'imprimante, les piles, les ports MIDI, le disque dur, le lecteur de disquettes, le port cartouche, la mémoire et même le copro mathématique. On notera que les entrées//sorties son ont été oubliées, de même pour des ports spécifiques comme le port LAN, ou le port DSP du Falcon. Un autre regret, au sujet des extensions mémoires, qui ne sont pas du tout détaillées techniquement en fonction de chaque machine, il y a bien un tableau qui vous informe des quantités maximales possibles par machine, mais rien ne détaille les moyens à mettre en oeuvre pour étendre cette mémoire.



Le chapitre 3 est une transition qui introduit les deux prochains chapitres, et qui vous permettra de rapidement vous initier au concept fondamental de fonctionnement de l'environnement Atari.

Le chapitre suivant, entre donc beaucoup plus dans le détail de l'utilisation du bureau GEM. C'est une merveille de l'initiation, tout est bardé de captures d'écrans qui expliquent la manipulation, ou montrent son rendu de façon très cohérente. De plus, un détail tout particulier a été mis sur la différenciation des réponses de la machine, ou de ses possibilités d'action en fonction de chaque TOS.

Le chapitre 5 est comparable dans sa qualité de présentation et de formation au précédent. Il se consacre complètement à la barre de menu du Bureau.

Le chapitre 6, intitulé : Manipulation des fichiers et des dossiers, est quelque peu mal placé dans l'ouvrage. A notre point de vue, son contenu aurait parfaitement pu entrer dans les chapitres précédents. Ceci nous donne une impression de désorganisation. Mais ce n'est pas la fin du monde, ce chapitre est tout de même intéressant puisqu'il met en pratique des menus que nous avions vu antérieurement.

Dans le chapitre suivant, vous apprendrez comment mettre en route et configurer votre système. C'est très précis et présenté sous forme de diagnostic à réaliser de soi-même pour suivre une certaine logique. De la structure d'un dossier AUTO, au formatage, partitionnage, et autres manipulations de votre disque dur, pour finir sur les accessoires de contrôle de votre machine (CONTROL, et XCONTROL). Bref toujours autant d'exemples agrémentés de captures d'écrans, ce qui apporte vraiment beaucoup aux novices.

Le chapitre 8 nous invite à un petit aperçu

des possibilités que nous avons en notre possession pour améliorer notre Atari. Ces offres se réalisent aussi bien d'un point de vue logiciel que matériel. Les descriptifs sont très suffisants pour vous donner une idée précise de ce que font les logiciels, mais la lecture de ce chapitre sera assurément une source de questions à poser à votre revendeur.

On notera que l'explication attendue plus haut sur les extensions mémoire est survolée dans ce chapitre ...

Etait-ce le bon endroit ?

Le dernier chapitre conclut sur la détection de problèmes classiques sur nos machines, et les moyens de les résoudre ou de les éviter.

Le Guide de l'Atari conclut sur un glossaire assez bien détaillé des principales expressions techniques. Suivi d'une présentation des brochages de chaque connecteur existant sur Atari, utile, surtout, pour les bidouilleurs en herbe. Puis enfin, une page présentant les logiciels phares du marché, et une autre indiquant les coordonnées des Bonnes Adresses de l'univers Atari ...

Le Guide de l'Atari est bien une référence pour toutes les personnes qui débutent. Sa conception pédagogique est sans reproche, et c'est assurément un achat que vous ne regretterez pas !

Hervé PIEDVACHE



ST, TT, et RAM alternative

Voilà un petit moment que vous entendez parler de TT-ram, avec les cartes AFTERBURNER O4O, MAGNUM, mais aussi HAWK (sortira ?), BARACUDA (qui y croit encore ?) et CENTurbo II (voir news)...

Mais le terme "TT-ram" semble utilisé à toutes les sauces pour décrire des rams bien différentes parfois de cette dernière, comme la ram ALTERNATIVE.

Un petit rappel technique s'impose donc...

Au départ, la ST-ram. Comme le nom des machines de cette gamme ne l'indique pas (Sixteen Thirty two = 16/32), il s'agissait de ram 16 bits de large. Mais le TT possède de la ST-ram de 64 bits de large (!). En fait le terme ST est devenu synonyme de la zone d'adresse utilisée ; à savoir les 24 bits adressables du 68OOO, soit 16 Mo ($OOOOOO-$ffffff). Ainsi la ram (4 ou 14 Mo) du Falcon O3O est bien de la ST-ram, qui est d'ailleurs organisée en 16 bits, sauf pour VIDEL qui la lit en 32 bits de large.

Avec l'apparition des nouveaux TOS 2.xx annonçant les TT et MSTE, un nouveau concept de ram a été apporté au système par les concepteurs : l'ALTERNATIVE Ram.

Ce terme est connu des développeurs officiels atari qui ont eu accès aux docs développeurs. Il désigne de la ram ajoutée à des adresses contiguës ou non contiguës à la ram d'origine. Une fonction simple et pratique permet de signaler au système cette ram : MADALT = Memory ADd ALTernative. Il suffit de donner l'adresse hard de départ et la taille de cette ram. Bref un jeu d'enfant pour faire une carte mémoire. Une carte qui illustre bien ce cas est la XTRAM 8 qui permet(tait ?) de passer à 8 Mo de Ram sur un MEGA ST4.

L'apparition du fameux TT a créé le terme TT-ram ; mais la VRAIE ! Il faut entendre par là qu'elle est en 32 bits de large et non 16 bits comme l'Alternative ! De plus cette ram est à l'adresse $1OOOOOO, c'est à dire dans la zone au delà des 16 Mo du pauvre 68OOO, mais dans la zone 8 bits poids fort (A24-A31) du 68O3O ! La TT-ram est donc de la ram 32 bits située par définition (atari) au delà des 16 Mo. C'est le cas des cartes AFTERBURNER O4O, CENTurbo II BARACUDA et HAWK. En fait pour pouvoir proposer de la Tt-ram, la carte doit être munie d'un processeur 32 bits d'adresse (câblées !) ; ce qui est le cas des cartes précédemment citées. Mais ce n'est pas le cas de la MAGNUM ! (désolé Marc !). Cette carte prend en effet place dans le bus interne du Falcon O3O qui est un bus 16 bits de données et 24 bits d'adresses. Il s'agit donc bien de ram ALTERNATIVE, ni plus ni moins !

ST ou ALTERNATIVE, c'est presque la même chose ; à deux détails près : la vidéo et les DMA. Quelle que soit la machine, la vidéo (SHIFTER ou VIDEL) ne pourra pas aller chercher des données en ALTERNATIVE, ce qui explique que cette dernière est toujours plus rapide d'accès que la ST RAM, puisque les accès du CPU ne sont pas génés (retardés) par ceux du circuit vidéo. Deuxième point : les accès DMA. Là, il faut faire une distinction hard entre la gamme ST et le FALCON – Quant au TT, c'est simple puisque l'ALTERNATIVE ram est impossible, la ST-ram étant extensible à 1O Mo et les 4 Mo suivant étant l'espace d'adresse du BUS VME (A24/D16). En fait il est possible de rajouter 4 Mo de ram au TT dans cet espace : cela s'appelle de la RAM VME – Dans le cas ST, le circuit (MMU ou MCU) qui pilote la ram d'origine contient les compteurs DMA, qui ne peuvent donc adresser que la ram d'origine (4 Mo). Un transfert DMA d'un floppy ou d'un dur (ACSI) directement dans l'ALTERNATIVE ram est donc impossible, mais il existe une solution mise au point par atari : le FRB (Fast Ram Buffer). Car la ram ALTERNATIVE se nomme aussi FAST ram (comme sur AMIGA). Ce buffer de 64 Ko est installé par le COOKIE 'FRB' en ram ST et sert de buffer intermédiaire entre la ram ST et ALTERNATIVE. Bien sûr, c'est le CPU qui doit recopier le buffer en Alternative (cas d'une lecture). Si vous avez un TT, ce FRB est présent dès que vous avez de la TT-ram car le contrôleur DMA ACSI ne peut pas transférer dans les adresses non accessibles de la TT-ram. Alors que le DMA SCSI le permet avec ses compteurs 32 bits.

Sur le Falcon O3O, le SDMA ne possède que des compteurs 24 bits pour les transferts disks ou son (!), mais ces compteurs ne sont pas dans le chip qui pilote la ram (COMBEL) mais dans le chip SDMA (c'est logique !) qui peut donc adresser ailleurs qu'en ST-ram comme à des adresses sur le bus interne, cas de la MAGNUM. Ceci signifie que la ram ALTERNATIVE permet de faire du Direct to Disk audio, sans FRB (heureusement, sinon la lenteur de recopie du CPU aurait rendu l'opération impossible !). L'ajout de TT-ram sur un Falcon (AFTERBURNER O4O, CENTurbo II, etc...) rend obligatoire le FRB lors d'un transfert SCSI, contrairement au TT. Ce qui signifie, à priori, qu'un Direct to Disk SCSI en TT-ram est impossible pour cause de temps de recopie du FRB par le CPU....

Pour résumer, de la ram 32 bits non adressée par le circuit vidéo est de la TT-ram. Si cette ram est sur 16 bits sans vidéo, il s'agit de FAST ram ou ALTERNATIVE ram et si cette ram, quelque soit sa largeur, est adressée par la vidéo, il s'agit de ST ram. Enfin la Tt-ram a vu sa définition TT modifiée, puisque dans le cas du MEDUSA, elle n'est pas forcément au-dessus des 16 Mo, puisqu'on peut choisir à partir de quelle adresse commence la Tt-ram et se termine donc la St-ram.

J'espère que dorénavant les utilisateurs mais aussi les distributeurs et journalistes ne feront plus de confusions de mémoires...

Rodolphe CZUBA



les disquettes (suite)

Nous reprenons nos aventures avec les disquettes, les disques durs et autres périphériques. Nous avons vu que le fait d'écrire sur une disquette puis d'effacer des données, de réécrire etc. avait tendance à perturber le bon ordre des choses et que notre disquette se mettait rapidement à ressembler à un classeur dont nous aurions mélangé les feuilles.

RÉ-ORGANISER UNE DISQUETTE

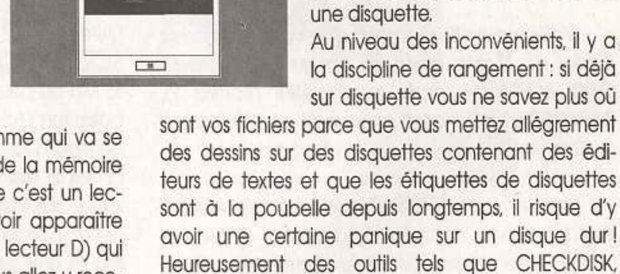
Il va donc falloir réorganiser ce classeur. Première idée, en faire une copie : je prends une disquette vierge, je la mets dans le lecteur et je la formate pour la préparer. Ensuite je mets la disquette complètement désorganisée dans le lecteur A et je tire son icône sur l'icône du lecteur B afin de faire une copie, et j'effectue cette copie sur la disquette que je viens de formater. Très bien mais... ça n'a rien changé ! En effet, j'ai simplement mis mon classeur en entier dans une grosse photocopieuse et celui-ci m'a sorti une copie de mon classeur, c'est à dire un autre classeur, dont les pages sont tout autant mélangées que dans le premier... Avec un peu de réflexion, nous nous rendons compte que la seule solution consiste à sortir les feuilles du classeur et à les ranger en petits paquets, les photocopier et les ranger dans l'autre classeur. Pour faire cela, c'est simple : d'abord formatons une disquette qui sera la disquette réception. Mettons la disquette désorganisée dans le lecteur et double-cliquons sur l'icône du disque A. Une fenêtre s'ouvre, montrant le contenu de la disquette. Maintenant, double cliquons sur l'icône de la disquette B. Si vous avez deux lecteurs de disquettes, je suppose que vous avez mis l'autre disquette dans le second lecteur. Si par contre vous n'avez qu'un seul lecteur, lorsque vous allez double-cliquer sur l'icône B, l'ATARI va se rendre compte de son impossibilité à ouvrir un véritable lecteur B... Il va donc faire comme si vous aviez une disquette A et une disquette B, mais un seul lecteur, et va vous demander la disquette B. Vous allez donc retirer la disquette actuellement en place et mettre l'autre (vierge) à la place. Ouf ! Maintenant une fenêtre s'est ouverte, vous montrant le contenu (vide !) de cette disquette B.



La manoeuvre va maintenant consister à prendre les fichiers de la fenêtre de la disquette A et les tirer dans la fenêtre de la disquette B afin de les copier dedans. Comme vous n'avez qu'un lecteur, l'ATARI va vous demander d'insérer la disquette A (c'est la disquette désorganisée) puis la B (c'est l'autre) et ainsi de suite. Suivant la machine que vous avez, soit l'ATARI va vous demander de mettre les disquettes pour chaque fichier, soit il va essayer de charger le plus possible de fichier avant de demande l'autre disquette.

AUTRE méthode...

En fait le principal inconvénient de ce problème réside dans les nombreuses manipulations entraînées. Il existe deux solutions : la première n'interesse que les possesseurs de disque dur. Il suffit de créer un dossier temporaire, de recopier le contenu de la disquette dans ce dossier, puis de reformater cette disquette et d'y remettre son contenu. Si vous n'avez pas de disque dur, il vous reste la solution du RAM Disque. La RAM, c'est la mémoire de votre machine : un RAM disque c'est un petit programme qui va se lancer, va réserver une petite partie de la mémoire et va ensuite faire croire à l'ATARI que c'est un lecteur de disquette ! Vous allez donc voir apparaître une icône de disque (par exemple un lecteur D) qui ne sera en fait QUE de la mémoire. Vous allez y recopier le contenu de la disquette désorganisée, puis vous recopierez le contenu de ce RAM disque sur l'autre disquette que vous venez de formater. Il est tentant de copier le contenu de la disquette dans le RAM disque puis de formater cette disquette avant d'y remettre son contenu. Mais attention, un RAM disque ne résiste pas à l'extinction de la machine ! Si une coupure de courant intervient, adieu petits fichiers!



DISQUE DUR

Nous allons terminer ce tour d'horizon des disquettes en parlant un peu de leurs grands frères, les disques durs.

Une disquette c'est une surface magnétique sur laquelle frotte une tête de lecture. Par défaut un lecteur de disquette est arrêté. Cela implique que la machine doit le mettre en marche, lancer la rotation de la disquette et enfin, une fois qu'elle a atteint sa bonne vitesse, déplacer la tête pour chercher les informations.

Et bien un disque dur, c'est une sorte de grosse disquette, qui a quelques particularités :

– Un disque dur tourne tout le temps, il est donc tout le temps prêt à être lu ou écrit.

– Les têtes flottent au-dessus de la surface, ce qui lui permet d'avoir une très grande longévité car il n'y a pas de frottement.

– Il y a souvent plusieurs têtes de lectures. L'avantage c'est que la distance entre la tête et les informations est d'autant réduite qu'il y a un grand nombre de têtes.

– Enfin, le disque dur est connecté d'une certaine manière qui permet des transferts d'informations avec une plus grande vitesse que le transfert des données venant d'une disquette.

Au niveau des avantages, la vitesse en est un grand ! Puisqu'il n'y a pas de démarrage du disque à faire au moment de l'accès, puisqu'il y a plusieurs tête etc. accéder à des données sur un disque dur est beaucoup plus rapide que sur une disquette.

Au niveau des inconvénients, il y a la discipline de rangement : si déjà sur disquette vous ne savez plus où sont vos fichiers parce que vous mettez allégrement des dessins sur des disquettes contenant des éditeurs de textes et que les étiquettes de disquettes sont à la poubelle depuis longtemps, il risque d'y avoir une certaine panique sur un disque dur ! Heureusement des outils tels que CHECKDISK, SEMPRINI etc.. sont là pour aider au rangement physique du contenu du disque. Reste quand même que créer des dossiers, des sous-dossiers, ranger etc. est une chose indispensable, et c'est ce que nous verrons la prochaine fois.

DISQUE DUR SUR ATARI

Mais cette fois, nous allons faire le tour des solutions permettant de brancher un disque dur sur ATARI. Globalement nous pouvons dire qu'il existe 4 sortes de disques durs pour ATARI.

1) Les disques de type MEGAFILE 30, MEGAFILE 60, SH205 etc. Ce sont les seuls disques dur que vous pouvez brancher directement sur un ATARI de type STF ou STE. Ce sont des disques de marque ATARI, que vous pouvez trouver d'occasion pour pas très cher. Ils sont de faibles capacités, pas très rapide, mais compte tenu de la faible taille des programmes tournant sur ATARI, c'est souvent suffisant pour une utilisant en amateur, que ce soit pour de la bureautique ou de la programmation. Il est impossible de brancher de tels disques sur un FALCON!

2) Les disques de type PROTAR. Destinés à concurrencer les disques ATARI cités plus haut, ces disques sont arrivés sur le marché en même temps. Ce sont des disques SCSI. Mais comme les ATARI STF et STE sont incapables de gérer des disques SCSI, les fabricants ont mis à l'intérieur du boîtier de leur disque, une petite carte, réalisant la conversion entre les signaux SCSI et les signaux ACSI gérés par les STF et STE.

3) Les disques SCSI. Ce sont des disques issus du monde PC ou MAC. Il est désormais difficile d'en

trouver de faibles capacités. Pour les faire fonctionner sur un STF ou un STE, il faut un boîtier avec alimentation (impossible de les mettre en interne) et un petit boîtier du type LINK. Ce boîtier se branche entre l'ATARI et le disque SCSI et fait la conversion entre les signaux SCSI et ACSI. Il existe plusieurs modèles de ces boîtiers (LINK, LINK avec horloge etc.). Demandez à votre revendeur, il en a sûrement à vous proposer. Sur FALCON, pas besoin de LINK. En effet le FALCON gère directement les disques SCSI et les disques IDE (voir plus bas). Il faut juste un cordon SCSI1/SCSI2 pour brancher le disque en externe. Il est aussi possible par une petite modification de la machine, de mettre un disque SCSI en interne sur un FALCON (voir les offres d'APAK par exemple) 4) Disque IDE. Ce sont les plus courants sur FALCON. A l'heure actuelle, impossible de les mettre sur un ST car il n'existe pas d'adaptateur IDE/ACSI. Ce sont les disques que l'on trouve le plus couramment en interne dans les FALCON (c'est le cas pour le mien !).

BUG DU STE

Attention, il existe toute une série d'ATARI 1040STE et 520STE qui possède un disfonctionnement les empêchant de gérer convenablement les disques durs. Comment savoir si c'est le cas de votre machine ? Facile ! Ce disfonctionnement est en fait accompagné de deux autres disfonctionnements et à priori il n'existe pas de machine n'ayant qu'un seul de ces problèmes. Nous allons donc voir si votre machine possède le bug du bureau et si c'est le cas, il y a de très fortes chances pour qu'elle ait aussi celui du disque dur. Pour cela, branchez votre ATARI STE sur un écran couleur et allumez le sans mettre de disquette dans le lecteur. Au bout d'un temps plutôt long, le bureau apparaît, en basse résolution. Choisissez dans le menu l'option permettant de changer de résolution, et passez en moyenne résolution. Insérez une disquette, puis sélectionnez l'option "Sauver le bureau". Une fois que le bureau est sauvé, tout en laissant la disquette dans le lecteur, faites un RESET, en appuyant sur le petit bouton gris situé à l'arrière de la machine.

Là, deux cas possibles :

1) La machine redémarre et le bureau s'affiche tel que vous l'avez sauvé, c'est à dire en moyenne résolution. Dans ce cas, c'est bon, vous pouvez brancher un MEGAFILE sans problème.

2) La machine redémarre mais le bureau s'affiche en basse résolution. Là, dommage pour vous... d'autant plus que votre STE n'est plus sous garantie!

FORMATER UN DISQUE DUR

Tout comme nous formatons une disquette avant d'écrire dessus, un disque dur doit être formaté. La différence réside dans les partitions. Comme un disque dur est une sorte de très grosse disquette, le rangement y est très important. Une fois le disque formaté nous allons donc le partitionner, c'est à dire le séparer en plusieurs grosses entités, chacune devenant une sorte de disque, indépendant les uns des autres. Sur le bureau de l'ATARI nous aurons ainsi un lecteur C, un lecteur D, un E etc.

PLUSIEURS DISQUES?

Il est possible de mettre plusieurs disques durs sur une même machine et dans le cas du FALCON de mettre des disques de types différents. Ainsi le FALCON qui tourne en permanence pour PARX-BBS est équipé en interne d'un disque dur IDE qui contient le BBS lui-même, les messages etc. et en externe d'un disque dur SCSI qui contient les fichiers de téléchargement. Lors de l'accès au disque, c'est l'ATARI qui se débrouille pour savoir que le disque dont la lettre est E c'est une des partitions de l'IDE tandis que le H c'est le SCSI etc.

Il est intéressant de noter que les lettres attribuées aux lecteurs ne sont pas notées sur le lecteur. Ainsi, si je branche un disque avec 3 partitions et un autre avec 4 partitions, le premier sera le C, D, E et le second le F, G, H, I. Mais si je branche le disque avec 4 partitions avant celui avec 3, le disque avec 4 partitions sera le C, D, E, F et l'autre le G, H, I.

LA PROCHAINE FOIS...

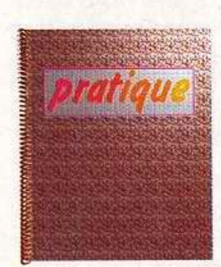
Je vous parlerais du rangement sur un disque dur, et des autres périphériques SCSI.

Pierre Louis LAMBALLAIS



PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON



le patch du remplissage du VDI

Comme promis la dernière fois, voici un autre article traitant des patchs. Cette fois nous allons combattre un bug du VDI. Les possesseurs de ST ou de TT pourront tirer des informations de cet article, au niveau détection du bug et correction, mais le résultat ne leur servira malheureusement pas à grand-chose, puisque ce bug est typique du FALCON.

DESCRIPTIF

Ce bug ne se révèle qu'en mode True Color. Dans ce mode chaque pixel est codé sur un mot, contenant non pas l'index de la couleur du pixel (ce qui est le cas en mode palette), mais les composantes elles-mêmes. Dans un pixel True Color, il y a 5 bits qui donnent le taux de rouge, 6 qui donnent le taux de vert et 5 qui donnent le taux de bleu. Lorsque tous les bits sont à O, et donc que le word est nul, on a un pixel noir.

Le bug dont nous allons parler aujourd'hui, affecte la fonction de remplissage du VDI, à savoir V_fill_area(). En True Color FALCON cette fonction ne fonctionne pas, ou du moins n'arrive à remplir QUE des surfaces noires, donc des surfaces dont les pixels sont à O.

PISTER LE BUG

Comme la dernière fois, la méthode consiste à réaliser un petit programme, qui va faire planter" la machine lors du déclenchement de cette fonction. La différence avec la routine KILL.S du mois dernier c'est que celle-ci détourne le VDI. Or le VDI (et l'AES) ne reçoivent pas les paramètres sur la pile, mais par les registres, comme c'est le cas en C (puisque le GEM est écrit en C).

Juste avant le TRAP #2 qui appelle le GEM, il y a donc utilisation des deux registres DO et D1. DO contient la valeur $73 si c'est un appel au VDI et $C8 pour un appel à l'AES. D1 contient quant à lui l'adresse d'un tableau (nommé généralement AES_PARAM_BK ou VDI_PARM_BLK) qui contient lui-même des adresses de tableaux. Ces tableaux sont les suivants :

CONTROL qui va contenir l'opcode de la fonction ainsi que le nombre d'élément que contiennent les autres tableaux.

GLOBAL contient des infos sur la version de l'AES, des pointeurs sur la ressource etc... Ces infos sont remplies par l'AES lorsque votre programme appelle APPL_INIT().

INTIN contient les paramètres d'entrées du type INTeger (word) INTOUT contiendra les valeurs de retour du même type.

ADDR_IN contient les paramètres d'entrées du type adresse (par exemple l'adresse d'un formulaire lorsque vous faites un Form_do) ADDR_OUT contiendra les valeurs de retour de type adresse.

Dans le cas du VDI, nous n'avons pas GLOBAL ni ADDR_IN ni ADDR_OUT mais nous avons PTSIN et PTSOUT qui contiennent les coordonnées des points par exemple pour tracer des polylines.

Notre killer" va donc se placer dans le vecteur du TRAP #2, et à chaque appel va commencer par tester DO afin de savoir si c'est un appel AES ou VDI. Si c'est de l'AES, nous laissons passer, si c'est du VDI nous prélevons dans D1 l'adresse de la liste des adresses de tableaux, nous en prélevons le premier élément c'est à dire l'adresse du tableau CONTROL puis nous allons voir dans ce tableau CONTROL, quel est l'opcode de la fonction. Si ce n'est pas V_fill_area() nous nous en allons. Si c'est V_fill_area() nous poursuivons notre test. En effet cette fonction possède une particularité très rarement exploitée (je ne connais que D2M qui s'en sert) permettant d'indiquer jusqu'où la zone va se remplir : par défaut le remplissage s'arrête dès qu'il y a rencontre d'un pixel de couleur différenté de celle du pixel sur lequel nous cliquons pour remplir. Ainsi, si je clic sur un pixel bleu, le remplissage va se réaliser sur tous les pixels bleus contigües au premier. Il est cependant possible de demander à V_fill_area() de remplir jusqu'à une cer-

taine couleur. Imaginons un point bleu entouré de blanc et encore après de vert. Avec ce paramètre de V_fill_area())il devient possible de spécifier que le remplissage devra s'arrêter sur le vert : en cliquant sur le bleu, celui-ci sera rempli, mais le blanc également!

Dans notre killer" nous devons tester ce cas, car V_fill_area())ne bug pas avec ce paramètre particulier.

Une fois que nous avons passé tous ces tests, et que nous avons déterminé que l'appel concerne bien notre fonction bugguée, nous provoquons un ILLEGA et nous passons donc sous le débuggeur.

TRACER POUR DECOUVRIR

Tracer cette fonction est assez long. Pour vous aider à trouver, voici un descriptif de ce qui se passe : la routine commence par prendre la couleur du pixel sur lequel vous avez cliqué. Ensuite la boucle consiste à remplir tant que le pixel suivant est de la même couleur que le premier. La couleur du pixel sur lequel nous avons cliqué est donc analysée, et stockée. Comme nous sommes en TC 16bits, cette valeur est codée sur 2 octets. Mais, pour une raison assez obscure, cette valeur sur 2 octets est étendue sur 4 octets par recopie du mot de poids faible sur le mot de poids fort, un peu comme si à la base le système de notre FALCON était prévu pour gérer du True Color 32 Bits. A ce propos, nous pouvons noter d'autres éléments laissant supposer que c'était l'intention d'ATARI: ainsi les développeurs ont reçu des infos sur le format TC 24Bits et TC32Bits, comment détecter ces formats etc... de plus, les motifs couleurs du GEM sont, en True Color, codés sur 32 Bits et non pas 16 Bits.

Ceci étant, notre pixel est donc analysé et sa valeur se retrouve sur 32 bits après cette extension.

Ensuite le pixel suivant est analysé mais là, erreur, il y a oubli d'extension sur 32 bits ! Par exemple nous avons cliqué sur un pixel de valeur $AFCE, il y a recopie de cette valeur sur l'autre word du long mot, la valeur du pixel de base devient donc $AFCEAFCE. Mais lors de l'analyse du pixel suivant qui est lui aussi de valeur $AFCE, il n'y a pas extension, la valeur sur 32 bit est donc $0000AFCE. La comparaison donne donc une inégalité et le remplissage s'arrête!

Si nous remplissons une surface noire, là ça marche ! Pourquoi ? Parce qu'en True Color, un pixel noir possède la valeur $0000. Après extension en 32 bits par recopie nous obtenons $00000000 et si le pixel suivant est lui aussi de couleur noire, il vaut $0000 et même sans recopie son long mot vaut $00000000, la comparaison est donc valide et le remplissage se réalise.

L'erreur se vérifie en regardant en RAM en $1FC2. Nous remarquerons que $1FC4 contient bien le word de couleur du pixel mais que $1FC2 reste à 0 alors que la comparaison se fait sur un long, sur $1FC2.

CORRIGER

La correction risque d'être délicate. En effet nous avons constaté que le code de cette fonction se trouve en ROM, c'est à dire qu'il n'est pas possible d'aller y écrire pour modifier les instructions. La solution utilisée le moins dernier pour Fwrite(–

3), à savoir une réécriture de cette routine de remplissage, est également proscrite, non pas que ce soit impossible, mais c'est quand même une grosse fonction (bon exercice, mais qui dépasse le cadre de cet article).

La solution pour laquelle nous allons opter est plus subtile : que se passe-t-il lorsque vous débugguez un programme ? Et bien vous utilisez un débuggeur. Soit, mais comment ça marche un débuggeur ? En fait c'est assez facile car le débuggage est prévu DANS le microprocesseur : lorsque vous faites un TRAP #2, le 68030 va automatiquement chercher dans son premier kilo de mémoire, l'adresse de la routine à exécuter, et bien à chaque instruction qu'il décode, si le bit de TRACE du 68030 est à 1, celui-ci exécute la routine dont il trouve l'adresse dans le vecteur de TRACE.

Pour faire un débuggeur il suffit" de faire une routine dont on place l'adresse dans le vecteur de TRACE du 68030 (ou du 68000, c'est à peu près pareil). Ensuite il faut placer le bit T du Statut Register à 1, et à chaque instruction le 68030 sautera dans votre routine.

C'est ce que nous allons faire : lorsque nous rentrerons dans V_Fill_area())nous placerons notre routine dans le vecteur de TRACE et nous en activerons le bit. Ainsi nous tracerons toute la routine de remplissage. Puisque la routine de TRACE reçoit automatiquement en paramètre le PC c'est à dire le Programm–

Counter, sorte de petit compteur kilométrique qui donne la position de l'instruction en cours, il nous suffira de regarder si le processeur est arrivé ou non sur la zone bugguée. Dès qu'il y sera, nous corrigerons, non pas le code (c'est impossible, il est en ROM) mais la variable contenant la valeur du pixel qui vient d'être analysé, en faisant la recopie du word de poids faible dans le tort de poids fort, recopie oubliée dans le VDI. A la sortie de la fonction V_Fill_area(),),l'ancienne valeur du SR sera remise en place et donc le mode TRACE invalidée.

Bien évidemment, en cas de changement de version du système, ce patch ne fonctionnera peut-être plus, du moins je le souhaite car ce serait sans doute la preuve que le système est débugué et à évolué! En attendant, une étude du source devrait vous permettre de comprendre aisément ce fonctionnement et pourquoi pas d'améliorer un peu de programme.

LES MANQUES

J'ai volontairement omis quelques petites choses dans ce source, afin de vous laisser un peu de travail ! Voici une petite liste pour vous amuser :

1) Mettre un message de présentation

2) Tester si le résident n'est pas déjà en place en remontant les vecteurs pour chercher XBRA VFILL (Attention, le GEMDOS possède un ID XBRA) et l'indiquer à l'utilisateur.

3) Tester si le patch est bien lancé sur un FALCON et en avertir l'utilisateur.

4) Tester lors de la détection de l'appel à V_Fillarea())si nous sommes en True Color (sinon ça ne sert à rien de détourner l'appel !).

5) Avant de placer notre routine en vecteur TRACE, sauver son ancien contenu pour le remettre ensuite, et donc sauver aussi l'état du bit T du SR.

6) Tester le numéro de version du système pour savoir si le patch est nécessaire ou non.

7) Quand tout ça est fait, lancer son modem, composer le 43.53.57.70 (PARX-BBS) ou le (1)42.51.11.35 (TheBBS) et y déposer le fichier ! Merci!

Le mois prochain, je ne sais pas encore de quoi je vous parlerais... peut-être de la fabrication des crêpes à Houston Texas.

A bientôt

Pierre Louis LAMBALLAIS

Les listings V_FILLS et VDI_KILLS accompagnant cet article, n'ont pu être mis sur la disquette de ce mois-ci. Pour les impatients qui ne voudraient pas attendre



le DSP 56001 acte XII

Bonjour à tous, assidus lecteurs de cette rubrique. Veuillez m'excuser de cette interruption de quelques mois "presque" indépendante de ma volonté.

La dernière fois, je vous avais laissé avec un "décodeur MPEG" et une disquette qui ne contenait pas le fichier d'exemple où l'on pouvait entendre la jolie voix de la non moins jolie France Gall (je suis fan, alors le premier qui dit un mot, je jette un sort sur son DSP !). D'ailleurs cette malheureuse erreur a été corrigée dans le numéro 102 de STMAG dont la disquette contient le fameux fichier !

Je l'annonce tout net : je ne continue pas avec la compression MPEG ce mois-ci, malgré la promesse que j'avais faite (il paraît que seuls les imbéciles ne changent pas d'avis), mais n'ayez crainte, pour ceux qui veulent du MPEG, ils en auront plus tard, croyez-moi. Mais bon, je vous dois quand même quelques explications : tout d'abord, la compression MPEG, c'est très compliqué à comprendre (et à expliquer !) sans avoir quelque notions sur le traitement du signal et deuxièmement, il s'avère que le DSP 56001 est incapable de faire de la compression en temps réel, or faire du MPEG "off-line" (comme disent les gens un peu snob) n'a pas beaucoup d'intérêt.

Ceci dit nous allons tout de même parler de quelque chose de très utile : La transformée de Fourier.

C'EST QUOI DONC?

Monsieur Joseph Fourier était un brillant mathématicien (diront les mathématiciens) et physicien (dirons les physiciens) Français (là dessus tout le monde est d'accord). Je vous passe les détails de ces travaux, toujours est-il que Joseph Fourier est arrivé à ça :

$$X(j\omega)=\int_{-\infty}^{+\infty} x(t)e^{-j\omega t}dt$$

$$x(t)=\int_{-\infty}^{+\infty} X(j\omega)e^{j\omega t}d\omega$$

où $j^2=-1$

Vous êtes moins fiers, hein, maintenant on ne fait plus les malins !?

Ce sont les formules (presque magiques) qui permettent de transformer un signal du domaine temporel vers le domaine fréquentiel et vice versa. La première est la "Transformée de Fourier (TF)", la seconde est la "Transformée de Fourier inverse".

Je crois que quelques explications ne seront pas superflues.

Vous savez qu'on représente généralement un signal (un sample quoi) par son amplitude en fonction du temps. C'est la courbe que vous voyez dans les logiciels de traitement d'échantillons comme CMM (et un petit coup d'auto promotion, un !). C'est à dire qu'à chaque instant on connaît l'amplitude du signal. Lorsque je parle d'amplitude, cela veut dire pression, tension ou courrant, peu importe, en fait pour nous, il s'agit d'une tension (en volts) puisque dans l'ordinateur, les signaux analogiques (au niveau de la prise casque du Falcon) sont bien des signaux électriques.

Seulement voilà, on peut effectuer un "changement de base" pour représenter ces signaux, c'est à dire qu'on ne va plus représenter l'amplitude en fonction du temps. La transformée de Fourier permet d'obtenir le Spectre du signal, c'est à dire la représentation de son amplitude et de sa phase en fonction de la fréquence (et non plus du temps).

C'est à dire que pour chaque fréquence comprise entre O (continu) et plus ou moins l'infini (encore un truc de matheux ça !) on connaît l'amplitude et la phase de cette "fréquence".

En fait tout ceci veut dire que l'on peut décomposer un signal en une infinité de sinusoïdes (une à chaque fréquence entre moins l'infini et plus l'infini) dont on sait calculer l'amplitude (par la Transformée de Fourier).

Seulement voila, dans la pratique c'est bien plus compliqué que cela. En effet pour que cela marche, il faut que le signal de départ soit infini dans le temps, c'est à dire qu'il n'ait ni début, ni fin ! Le jour où vous me trouverez un signal comme ça, vous me le dites ! D'autant plus que faire tenir un truc pareil sur une disquette, ça risque d'être assez chaud !

Dans la pratique, on est donc obligé de couper le signal (si votre signal est une chanson de France Gall, il dure environ 3 minutes 50). Seulement cette "coupure" va avoir la conséquence qu'il sera impossible de calculer le "vrai" spectre du signal, mais seulement une approximation, cela se traduit par l'apparition de "raies" qui n'existent pas normalement.

Je vous parle de signaux depuis un bon moment déjà, mais au fait c'est quoi un signal ? Nous dirons que c'est une grandeur physique (par exemple un signal électrique) qui varie dans le temps. Nous savons également qu'un signal physique à un début et une fin.

Un ordinateur n'est pas capable de manier "une grandeur physique", c'est pour cette raison, qu'on prélève un échantillon du signal plusieurs milliers de fois par secondes puis que l'on transforme l'amplitude de cet échantillon en nombre binaire. Cette opération est l'échantillonnage et est réalisée par le Convertisseur Analogique Numérique (CAN ou ADC) présent dans le Falcon. Je vous rappelle que les CAN du falcon sont au nombre de deux (pour la stéréo) que leur fréquence maximale d'échantillonnage est 49170 Hz et qu'ils numérisent les échantillons sur 16 bits.

Mathématiquement, l'échantillonnage n'est pas une opération anodine, en effet elle modifie profondément le signal, et donc son spectre. Du fait de l'échantillonnage, le spectre du signal est rendu périodique de période Fe (fréquence d'échantillonnage), c'est à dire que le spectre du signal, au lieu de s'étaler de moins l'infini à plus l'infini, sera compris entre −Fe/2 et +Fe/2, mais il se répétera tous les Fe Hertz.

UN EXEMPLE, UN EXEMPLE!

Voici un petit exemple, pour fixer les idées.

Notre signal de départ est constitué de deux notes de musiques jouées en même temps par un diapason. Admettons que le premier donne le LA international (440 Hz) et le second une autre note par exemple à 800 Hz.

Si l'on effectue une transformée de Fourier sur ce signal, on devrait obtenir deux pics (ou raies), l'une à la fréquence 440 Hz, l'autre à la fréquence 800 Hz. Toutes les autres fréquences ont une amplitude de zéro.

Pourquoi je vous parle de tout ça ?

Simplement parce qu'il est très important pour certaines applications de connaître le spectre d'un signal par exemple pour faire de la reconnaissancé vocale, de plus il est souvent plus simple et plus rapide de faire certaines opérations dans le domaine fréquentiel (tout ce qui est filtrage), dans le cas du filtrage, non seulement c'est plus rapide que de calculer un produit de convolution, mais en plus cela donne de meilleurs résultats. En vrac la TF est très utile pour : rééchantillonner un sample, faire du "time-strech", changer le pitch d'un sample, filtrer, faire un compresseur/expandeur, moduler/démoduler, supprimer un bruit particulier, etc...

Or, il se trouve que le DSP 56001 est carrément un spécialiste de la transformée de Fourier, car comme vous allez le voir pour calculer une TF on a besoin de faire des multiplications et des additions, bref le DSP adore!

LES FORMULES

Les formules que je vous donnais plus haut ne sont pas utilisables par un ordinateur qui est incapable de calculer une intégrale. De toutes façons un ordinateur travaille sur des échantillons, c'est à dire sur des signaux discrets (c'est le contraire de continu).

Les formules susnommées deviennent donc :

$$x(n)=\frac{1}{N}\sum_{k=0}^{N-1} X(k)e^{j\frac{2\pi}{N}nk}$$

$$X(k)=\sum_{n=0}^{N-1} x(n)e^{-j\frac{2\pi}{N}nk}$$

On ne parle plus alors de transformée de Fourier mais de "Série de Fourier Discrète" ou DFS.

Avant de vous lancer à corps perdu dans la programmation d'un algorithme de DFS prenons un petit exemple :

Admettons qu'il faille 10 micros secondes pour effectuer une multiplication, ici nous avons besoin de 4N multiplications où N est le nombre d'échantillons de notre signal. Si notre signal est constitué de 1024 échantillons (ce qui est la norme en traitement du signal) il nous faut pas moins de 40 secondes pour effectuer la DFS! Arghl... Pourtant je vous ai dit tout à l'heure que cette méthode était plus rapide que d'effectuer un produit de convolution (même si vous ne savez pas ce que c'est, vous devez vous douter que 40 secondes c'est beaucoup, beaucoup trop!).

En fait, en informatique, on n'utilise pas la formule que je viens de vous donner, on lui préfère un algorithme mis au point en 1965 par messieurs Cooley et Tukey. Cet algorithme permet d'effectuer le même calcul en 200 millisecondes ! Cet algorithme est devenu aussi célèbre que la Transformée de Fourier elle-même, son nom : FFT (Fast Fourier Transform).

Admettons que l'on arrive à découper le calcul d'une TF à N points en deux TF à N/2 points, d'accord ? On pourrait alors recommencer l'opération en découpant les deux TF à N/2 points en quatre TF à N/4 points, et ainsi de suite jusqu'à n'avoir à calculer qu'une TF à 2 points. Comme le nombre de multiplications varie en $4N^2$ nous arrivons à un total de $2N\log_2(N)$ multiplications, ce qui est beaucoup plus raisonnable.

On peut effectivement découper une TF en deux par l'astuce suivante : si on met d'un coté les termes pairs du signal et de l'autre les termes impairs, on se retrouve avec deux sous signaux de N/2 points, ça va ?

L'indice de chaque élément varie donc de deux en deux dans le signal original (0,2,4,6... pour la série paire et 1,3,5,7... pour la série impaire).

Du coup le terme en exp(−(2*j*p* *i*k*n)/ /N) devient : .

exp(−(2*j*pi*k*2n) / N) = exp(−(2*j*pi*k*n) / (N/2))

On a donc bien une TF de N/2 points ! Bon c'est un peu schématique et un peut simplifié, mais le principe est là.

L'inconvénient de cette méthode est que l'on est limité à des signaux de longueur N=2P, avec P entier.

Après Cooley/Tukey d'autres se sont penchés sur le problème améliorant toujours les performances (Algorithme de Sand, Winograd, etc...).

Je ne vais pas vous expliquer comment on fait pour programmer une routine de FFT, tout bêtement parce que c'est assez compliqué et surtout parce qu'il y a des tas de gens chez Motorola qui s'en sont chargé pour nous. Nous utiliserons donc les routines de Motorola qui sont prêtes à l'emploi!

Pour que la FFT soit utile, il faut savoir effectuer la transformation inverse, c'est à dire revenir au signal original à partir de son spectre. Comme vous pouvez le constater en regardant les formules, la transformation inverse est quasiment identique il y a juste un signe moins qui disparaît dans l'exponentielle complexe et un facteur multiplicatif 1/N. En rusant un tout petit peu, on va pouvoir utiliser le même algorithme pour les deux transformations.

Comme je vous l'ai déjà dit tout à l'heure, le fait que le signal soit échantillonné a periodisé le spectre, or comme on a :

exp((2*j*pi*k*n) / N) = exp((−2*j*pi*(−k)*n)

donc FFT inverse X(k) = FFT X(−k)

Mais X(−k) n'est pas autre chose que X(N-k), du fait de la périodisation. X(N-K) c'est tout simplement le spectre inversé !

Pour calculer la FFT inverse d'un spectre, il suffit de calculer la FFT du spectre inversé, en prenant garde de laisser X(0) à sa place.

ET LE DSP DANS TOUT CA?

Une TF s'opère sur des nombres complexes, or un signal en provenance de la prise micro du Falcon est réel, c'est à dire que sa partie imaginaire est nulle.

On montre que quand un signal est réel, son spectre est pair, c'est à dire symétrique par rapport à X(0) (ou X(N/2), puisqu'il est périodique).

Par contre le Spectre, lui n'a aucune raison d'être réel.

Autre chose, si votre signal est une sinusoïde d'amplitude 1.0, l'amplitude de la raie correspondante sera de N (ici N=1024). C'est à dire N fois plus grande. Il faudra donc faire attention aux dépassements de capacité (overflow) dans le DSP.

De même, il est possible qu'un dépassement se produise dans le DSP au cours du calcul. Il faudra donc que les signaux d'entré n'aient pas une amplitude trop élevée.

Concrètement, le DSP travaille sur des entiers de 24 bits, nous nous travaillons avec des échantillons de 16 bits. Nous allons donc décaler de deux bits à droite notre signal avant de l'envoyer au DSP afin qu'il n'occupe que 14 bits, ceci afin d'éviter un éventuel overflow. Du coup, au maximum l'amplitude du spectre tiendra sur 24 bits. Nous décalons donc le résultat dans le DSP de 8 bits à droite avant de l'envoyer au 68030 afin qu'il tienne sur 16 bits.

Au total, nous avons divisé notre signal par 1024!

Du coup lorsque nous ferons la FFT inverse, il ne sera pas nécessaire de diviser le résultat par 1024.

LE PROGRAMME

La partie DSP est composée de plusieurs fichiers,

tout d'abord le fichier calculant la FFT, il s'agit d'une macro instruction. Le second 'SINCOS.ASM' permet de précalculer les coefficients en exp(−2 * j * pi * k * l / N) et le troisième 'MAIN.ASM' est l'interface entre le 68030 est la routine de FFT.

Les deux programmes d'exemples sont écrits en C.

Le premier calcule un signal de 1024 points, l'affiche à l'écran puis calcule sa FFT et sa FFT inverse et les affiche à l'écran.

Quelques mots au sujet de l'affichage des spectres ; comme vous le savez maintenant, le spectre est constitué de nombres complexes, ce qui n'est pas très facile à afficher (je pense que la VDI ne va pas trop aimer si vous lui balancez ça dans vpline() !). En fait on affiche la Densité Spectrale de Puissance (ou DSP – rien a voir avec notre DSP !–)–)du signal. La DSP est constituée des modules au carré de chaque nombre complexe (comprenez de chaque amplitude de sinusoïde formant le spectre). La DSP représente la puissance de chaque composante sinusoïdale du signal, d'ailleurs si vous en faites la somme, vous obtenez la puissance de votre signal.

Le second programme charge un fichier EXEMPLE.AVR qui doit être au format AVR 16 bits stéréo et effectue un filtrage passe bas à la fréquence Fe/4, par FFT.

Le sample est découpé en tranches de 1024 points auxquelles on applique une FFT. Les fréquences indésirables sont supprimées dans le domaine fréquentiel, puis une FFT inverse est calculée.

En fait c'est un peu plus compliqué que cela. Comme je vous l'ai dit plusieurs fois, le spectre est periodisé, ce qui pose un problème lors du calcul de la TF inverse si on l'a modifié (phénomène de repliement), ce qui provoque un 'clic' audible tous les 1024 points. Il existe plusieurs méthodes pour atténuer ce problème. Celle que je vous propose est d'appliquer une pondération à chaque échantillon du signal suivant une forme en triangle dont la pointe est en N/2, mais pour ne pas modifier l'amplitude du signal, on se déplace de 512 points en 512 points dans le sample de départ et on somme les résultats des TF inverses.

Les deux programmes d'exemples utilisent un même module FFT_DSP.C qui contient deux fonctions fft() et ffti() qui calculent respectivement la transformée de Fourier et son inverse sur 1024 points. Ces routines appellent le fichier DSP MAIN.LOD. Vous pouvez bien entendu utiliser ces routines directement dans vos propres programmes.

Bon je crois que c'est tout pour aujourd'hui, le mois prochain, on continue sur ce sujet avec des exemples utilisant la paire de Transformées de Fourier, et vous verrez que dans bien des cas, c'est très pratique et très performant de travailler en fréquence et non pas en temps.

Mathias AGOPIAN



bases pour la CAO

Bienvenue dans cette nouvelle série d'articles qui a pour but de vous fournir tous les outils, trucs et astuces nécessaires à la programmation d'un bon système de C.A.O 2D ou 3D qui soit à la fois rapide, ouvert, bien écrit et puissant. Il ne s'agit pas de vous fournir un logiciel tout fait mais plutôt quelques bonnes briques bien solides pour faire votre propre logiciel.

Ces articles seront donc parfois accompagnés de listings sur la disquette. Il s'agira le plus souvent de groupes de routines toutes faites que vous n'aurez plus qu'à réutiliser dans votre logiciel. Ces routines seront librement distribuables et écrites en C. Programmer en C est en effet indispensable pour ce genre d'applications, la souplesse des structures permet une bien meilleure lisibilité. Néanmoins, chacun est libre de s'inspirer de ce code et/ou de le traduire dans un autre langage.

Nous étudierons ce mois-ci le repère, la gestion des entités du point de vue vectoriel et de la mémoire, les bases de l'affichage et la jonction vectorielle de deux segments.

REPERE

Pour savoir où l'on clique, il faut un repère mais comme nous ferons par la suite un peu de mathématiques, il vaut mieux, et ce dès le début, choisir un repère direct. Un tel repère se définit comme suit : quand on va des X positifs vers les Y positifs par le plus court chemin, on a tourné dans le sens mathématique, à savoir dans le sens anti-horaire. Ceux qui veulent un repère 3D doivent déjà savoir comment le construire.

Vous venez certainement de vous écrier : "mais ! Horreur ! Le repère de mon écran n'est pas direct !" (dans le cas contraire, remettez votre écran bien droit sur votre table, il doit y avoir un problème). Nous allons donc définir notre repère : il sera fixe et immuable. On y stockera toutes les coordonnées de points. Il faudra simplement ensuite lors de l'affichage ou lors de la sélection, faire la conversion des coordonnées.

Nous allons donc faire deux routines : pixel())qui convertit ce que nous appellerons maintenant des unités (coordonnées dans notre repère) en pixels, coordonnées en repère écran ; unite() réalisera l'opération inverse.

Pour faire une conversion, il faut définir une fenêtre de visualisation qui peut correspondre à une fenêtre AES ou bien à tout l'écran. Une fenêtre se définit comme suit : facteur zoom, offset X (ou slider X) et offset Y (slider Y).

ZOOM

Le coefficient de zoom d'une fenêtre se définit comme suit : la valeur du coefficient est égale au nombre de pixels correspondant à 100 points en unité interne. Ainsi, pour convertir une largeur :

```
w_unite = coef_zoom * wpixel/ 100 ;
w_pixel = wunite * 100/ coef_zoom ;
```

Tout autre définition est valable mais celle-ci a l'avantage de permettre de stocker le coefficient sur un entier (à cause du facteur 100), ce qui évite beaucoup d'opérations en virgule flottante.

ENTITES ET POINTS

D'une manière générale, une entité doit être entièrement définie par l'ensemble des points qui la constituent. Il faut deux points pour définir un segment et l'on n'a besoin d'aucune information supplémentaire. Définissons deux structures :

```
typedef struct {PTC pt_x; PTC pt_y;} POINT;
typedef struct {int en_type; PTI en_point_1; PTI en_point_2;} ENTITE;
```

Mieux vaut utiliser des équivalences pour les types de données que vous utiliserez pour stocker les coordonnées de points (PTC) et les index de points (PTI). Suivant la finalité de l'application que vous voulez réaliser ou la machine que vous utilisez, vous pourrez mettre l'un ou l'autre sur des int ou des longs.

Remarquons l'élément en_type dans la structure ENTITE, il permettra de créer de nouveaux types d'entités (cercles, arcs de cercles, courbes de Bézier, etc.). Nous en étudierons d'ailleurs plusieurs par la suite. Prévoyons pour cela des équivalences: ET_SEGMENT, ET_CERCLE, etc. Il vaut mieux utiliser le plus souvent possible des préfixes pour les équivalences et les données de structures, cela améliore la qualité du listing. En effet, au début, on trouve cela inutile mais dès qu'il y a quatre types d'entités, cela devient très vite incompréhensible.

GESTION DE LA MEMOIRE

Pour qu'un index de point dans une entité ait une signification, il faut que les points soient tous stockés au même endroit, à la suite les uns des autres. On pourra ainsi récupérer les données d'un point en fonction de son index et de l'adresse de la banque de points :

```
POINT *banque_point = malloc(...), point;
point = banque_point(index_point);
```

Comme l'utilisateur va créer et détruire des entités, il faut prévoir une gestion dynamique de la mémoire. J'utilise personnellement le Memory-Manager du kit de développement PARX. Un listing de ce gestionnaire a été publié dans un ancien numéro. La dernière version est disponible auprès de PARX pour toutes les personnes ayant obtenu une licence de développeur PARX. En somme, il faut pouvoir réserver des blocs, les agrandir et les rétrécir.

Quand l'utilisateur détruit une entité, on détruit aussi les points qui la composent. Comment alors gérer les emplacements laissés vides ? On peut réduire le bloc de point à l'endroit de la structure que l'on veut détruire et déplacer tous les points qui suivent pour combler le trou. Cette méthode a deux inconvénients : on déplace beaucoup de mémoire très souvent et il faut en plus réindexer tous les index de points dans les entités qui ne sont plus valables puisqu'on a déplacé une partie des points. La méthode à mon avis la plus simple consiste à ajouter un élément structure pt_state dans POINT pour y stocker différents flags. Le premier indicateur sera donc pt_exist :

```
struct {int pt_exist : 1; int pt_rsvd : 15;} pt_state;
```

(rassurez-vous, la structure définitive est sur la disquette.)

Au début du programme, on va réserver une certaine quantité de mémoire pour les points. Tous les emplacements de points auront alors leurs flag pt_exist à O. Quand on crée un point, on parcourt la liste des emplacements, jusqu'à en trouver un libre (eq. pt_exist == O) et on marque qu'il est maintenant occupé en mettant "pt_exist = TRUE;". Ainsi, on ne déplace plus de mémoire pour rien et on ne renumérote plus tout le temps. Quand la banque est pleine, il suffit de l'agrandir par la fin et on a de nouveaux des emplacements libres. Toutes ces techniques que nous avons vues pour les points sont aussi évidemment valables pour les entités : parcours de la banque de données, structure en_state et flag en_exist.

RECTANGLES ENGLOBANTS

Pour chaque entité, il sera très utile de définir ce qu'on appelle un rectangle englobant. Le calcul du rectangle englobant est simple, du moins pour les segments. Je pense qu'il vaut mieux stocker le rectangle englobant en coordonnées de type AES (x,y,largeur,hauteur) plutôt que VDI (x,y,x',y') notamment pour les déplacements mais c'est un choix personnel.

On crée donc une nouvelle structure URECT (pour rectangle d'unités) :

```
typedef struct {PTC ur_x, ur_y, ur_w, ur_h;} URECT;
```

La notion de rectangle englobant permet de savoir facilement quelles sont les entités sous le curseur. Si on veut une sélection plus fine, – c'est-à-dire qu'on reconnaît si le pointeur de la souris est sur le contour de l'entité et pas seulement dans le rectangle –, alors le rectangle englobant permet un premier tri.

AFFICHAGE

Tout d'abord, si vous désirez gérer plusieurs fenêtres simultanément, il convient de regrouper dans une seule paire de banques (points et entités) toutes les entités et tous les points qui se trouvent dans une même fenêtre. Ainsi, il n'y aura pas besoin de se demander "cette entité est-elle dans la fenêtre que je suis en train d'afficher ?".

Pour afficher le contenu d'une fenêtre, il suffit de parcourir la liste des entités de la banque, de ne considérer que celles qui ont le flag en_exist à 1 et de n'afficher que celles dont le rectangle englobant s'intersecte avec la fenêtre. On utilise alors pixel() pour convertir les coordonnées des deux points en coordonnées écran et le tour est joué.

Il faut donc une routine pixel_urect() qui convertit un URECT en GRECT si on veut par exemple afficher les rectangles englobants. Mais un autre problème se pose : quand on veut savoir si une entité est visible dans la fenêtre, plutôt que de convertir le rectangle englobant de l'entité en coordonnées écran pour toutes les entités (même celles qui ne sont pas affichées), on va convertir le GRECT qui englobe la fenêtre à l'écran en un URECT qui sera comparable aux rectangles englobants d'entités. Enfin, on a besoin de routines d'intersection de rectangles.

```
void pixel_urect (FENETRE *fenetre, URECT *ur_source, GRECT *gr_dest);
void unite_urect (FENETRE *fenetre, GRECT *gr_source, URECT *ur_dest);
int inter_grect (GRECT *g1, GRECT *g2);
int inter_urect (URECT *u1, URECT *u2);
```

JONCTION DE SEGMENTS

Dessiner des segments, c'est amusant ; les enchaîner pour faire des polygones (lignes brisées), c'est mieux, voire beaucoup mieux. Il y a encore une fois deux solutions : on crée un autre segment dont le point de départ a les mêmes coordonnées que le point d'arrivée du segment précédent. Dans ce cas, l'aspect visuel est bon mais quand l'utilisateur va vouloir déplacer le point de jonction, cela ne va affecter qu'un seul segment ; pis : on ne sait pas lequel ! En fait, visuellement, il n'y a qu'un point. Il faut donc que vectoriellement, il n'y ait aussi qu'un point. Il suffit donc de donner le même index pour le deuxième point du premier segment que pour le premier point du deuxième segment. Lorsque l'utilisateur cliquera sur le point de jonction pour le déplacer, une recherche rapide nous indiquera dans quelle(s) entité(s) se trouve ce point.

Cette solution, bien qu'apparemment élégante, pose tout de même un problème : quand on veut détruire un segment, si une extrémité est un point de jonction, il ne faut pas la détruire sinon l'autre entité serait attachée à un point qui n'existe pas ! Il faut donc redoubler d'astuce et mettre un nouveau flag dans pt_state :

```
int pt_multiuse :1;
```

Si ce flag vaut O, ce point appartient à un seul segment, s'il vaut 1 c'est que le point en question est la jonction entre deux segments. Lors de la destruction d'un des deux segments, il suffira d'annuler ce flag pour indiquer que ce point n'est plus une jonction.

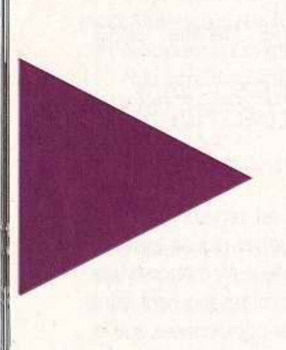
Si certains voient vraiment un intérêt à ce qu'un point puisse être la jonction entre 10 entités, ils peuvent transformer ce flag en pt_nb_entite qui serait alors le nombre d'entités auxquelles serait rattaché ce point. C'est compliqué mais pourquoi pas?

CONCLUSION

Et voilà, c'est déjà fini pour cette fois-ci, mais vous avez déjà de quoi vous occuper avec la gestion du dessin d'un segment par l'utilisateur à la souris, la gestion de l'effacement par sélection de rectangle englobant, etc.

Toutes les bonnes idées sont les bienvenues dans ma bal (zebigbos): remarques, listings, optimisations, développements, etc. Bonne programmation à tous et à bientôt.

Bruno ANCELIN



DOMAINE PUBLIC

dirigé par Jean Jacques ARDOINO



moisson d'Avril

Pour commencer, je souhaiterais faire une petite mise au point sur la diffusion des freewares et sharewares. Je lis de temps à autre dans les news les propos mécontents, et parfois désobligeants, d'un auteur choqué de trouver un programme testé ici en distribution sur le serveur et sur les disquettes, propos immédiatement suivis d'arguments et d'analyses basés sur des statistiques douteuses ("J'ai reçu deux lettres d'utilisateurs mécontents...") avançant que, si les utilisateurs sont contraints de payer un service pour obtenir des sharewares, ils n'auront pas envie, ensuite, de rétribuer l'auteur.

D'abord, je pense que personne ne contraint personne. Il y a plusieurs moyens de diffusion et, si on utilise l'un plutôt que l'autre, c'est qu'on le trouve plus pratique, ou plus accessible, ou plus à jour... Ensuite, je ne vois pas en quoi le plus de diffusion possible serait nuisible aux auteurs, ni en quoi un mode de diffusion supplémentaire diminuerait l'efficacité des autres modes de diffusion. La diffusion, d'abord ! Beaucoup de bons programmes ont acquis une bonne renommée grâce à la qualité de leur réalisation, bien entendu, mais aussi grâce à la diffusion par des services comme celui de Pressimage, diffusion liée à un magazine, après test des programmes et offrant donc une certaine garantie aux utilisateurs. Ensuite, le lien entre cette rubrique et la diffusion est évident : beaucoup d'utilisateurs s'attendent à trouver les produits testés sur le serveur ou sur les disquettes. Beaucoup n'ont pas de modem ou, quand ils en ont un, ne sont pas prêts à s'abonner, puis se coltiner le parcours du combattant pour se connecter à internet pour récupérer le shareware qu'ils veulent tout de suite.

Et n'oublions pas que, sur le serveur et sur les disquettes, c'est quasiment toute l'actualité du shareware/freeware qui est disponible, testée et vérifiée. Beaucoup d'autres moyens d'accès ne sont malheureusement pas à la hauteur des exigences affichées dans les propos tenus dans les newsgroups. En effet, si certains BBS, comme Brasil et THE BBS, ont mis en place, au fil du temps, un système efficace de diffusion, d'autres ne connaissent l'actualité du shareware qu'en fonction de ce qui vient s'échouer chez eux de temps en temps.

Quant aux auteurs, sont-ils pénalisés ? Je pourrais citer nombre d'auteurs, français ou allemands, qui ont remarqué qu'une diffusion massive de leurs programmes leur avait amené beaucoup d'écho (y compris sonnant et trébuchant). Dans la période où je traduisais des sharewares, et également ensuite, j'ai reçu pas mal de courriers et de messages me demandant comment s'enregistrer auprès des auteurs étrangers. Un seul m'a écrit pour me dire qu'en achetant une disquette il avait cru pouvoir utiliser librement un programme. Un seul ! Si de nombreux utilisateurs ont le souci de s'enregistrer, c'est bien qu'ils distinguent parfaitement tout cela.

On pourrait dire encore beaucoup de choses sur le sujet, mais il faudrait faire la part entre les arguments, les convictions et les persiflages démagogiques. Il est amusant de constater, d'ailleurs, que ce sont uniquement des auteurs de sharewares, donc de programmes non gratuits, qui protestent contre les frais occasionnés par certains moyens de diffusion. Les auteurs de freewares n'en sont pas particulièrement choqués. Et ce sont des auteurs français (certains seulement et pas tous, rassurez-vous) qui partent en croisade de temps à autre...



En fait le problème est ailleurs : en France, le paiement du shareware n'est pas encore une pratique complètement intégrée. Et ça ne se limite pas au shareware, ni à l'informatique puisque nous vivons dans un pays où on recherche la gratuité même si elle risque de causer des problèmes par la suite. C'est un état de fait, non immuable mais difficile à changer. Et ce ne sont pas quelques propos qui se résument, au fond à "Je veux qu'on me paye, et je veux que mon voisin travaille bénévolement" qui vont beaucoup faire avancer la question... Si ? Alors pourriez-vous m'indiquer un traiteur qui me livre à domicile. Je veux bien payer la bouffe, mais pas la livraison. Et la livraison est efficace ? Rapide ? Génial !

Pour en revenir à nos sharewares, je précise que le fonctionnement normal consiste à mettre en disponibilité les programmes qui sont traités dans cette rubrique. Les auteurs qui m'envoient leurs créations sont avertis. Si certains d'entre eux souhaitent qu'il n'en soit pas ainsi, je leur demanderai de le préciser. Mais c'est à leurs risques et périls. D'une part ils perdent un moyen de se faire connaître et, d'autre part, si ça pose trop de problème et si je croule sous les courriers protestant parce que des produits testés ne sont pas disponibles, il faudra bien limiter ce genre de souci et renoncer à tester tout ou partie des produits que je ne peux pas diffuser.

Les mises à jour

Parmi les updates de ce mois, vous trouverez Adresse en version 2.04 anglaise, qui ajoute un pop-up dans l'éditeur et un indicateur du nombre de fiches sélectionnées. Nous avons aussi une release D d'OCR 1.4, l'excellent freeware de reconnaissance optique de caractères.

A propos d'Alexander Clauss, et plus particulièrement de son player de CD audio, j'ai reçu un e-mail de la part d'un lecteur qui me signale qu'avec les drivers de CD-Tools et Metados 2.6 il est tout à fait possible de faire l'acquisition de pistes audio d'un CD avec le lecteur Apple CD 300 e+.

Nous avons aussi une nouvelle version (3.1 anglaise) d'Egale, un programme assez complet de comparaison de fichiers, aux fonctions particulièrement adaptées à la programmation (vérification de sources). A La Card, permettant d'utiliser le Basic GFA avec des résolutions graphiques élevées, revient également avec une version 1.41.

Parmi les utilitaires, internet a vu passer coup sur coup les versions 1.08 et 1.09 de Schnipp & Schnapp, un utilitaire composé d'un premier programme (Schnipp) qui permet de fragmenter les gros fichiers pour les passer sur des supports plus petits, et d'un second (Schnapp) qui, lui, se charge de rassembler les segments pour reconstituer le fichier original. Schnipp & Schnapp, surtout, est livré avec un EXE pour DOS qui a les mêmes fonctions. Il est ainsi possible de passer de gros fichiers d'une machine à l'autre (des images, par exemple).

ST-Guide 14E n'est pas vraiment une nouvelle version puisqu'elle date de quelques mois déjà, mais ici tout est en anglais, ce qui peut constituer un avantage appréciable pour beaucoup de lecteurs qui ont des difficultés avec la langue de Goethe. Rien n'est prévu, malheureusement, pour ceux qui ont des difficultés avec la langue de boeuf

(voir éventuellement avec la pharmacie de garde).

Le nombre de gens parvenant à se connecter sur internet en mode SLIP avec STIK s'accroît. Ils seront enchantés de bénéficier de la nouvelle version 1.3 de MG-FTP, application dédiée aux transferts de fichiers. A propos de la connexion en mode SLIP, seul protocole actuellement supporté par STIK, signalons qu'il est normal qu'il y ait autant d'échecs dans les connections par Worldnet (qui utilise un protocole SLIP non standard). Il faut donc trouver un provider qui utilise un protocole standard. Je crois que c'est le cas d'Imaginet. A vérifier.

Restons dans la communication avec la version 2.0Q de StarCall, logiciel de communication dont les fonctions ont été présentées dans le dernier numéro du journal. Cette version n'est pas tout à fait la plus récente mais l'archive est complète et contient tous les programmes annexes (Fax, BBS, etc.). L'émulation Minitel n'est pas oubliée avec Sweetel 2.38, réalisation française qui joint un programme de communication (Swiftel) à un excellent éditeur de pages Vidéotex (éditeur graphique, texte, support du DRCS...).

Les amateurs de Doom trouveront une nouvelle version 2.05A de Bad Mood, visualiseur de fichiers Wad. Une petite précision à propos des quelques lignes écrites le mois dernier : on n'imagine pas toujours, quand on écrit, la portée négative que peuvent prendre les mots au second ou au troisième degré. Et ce que j'ai écrit sur Bad Mood le faisait apparaître accompagné de lenteur et pouvait constituer une appréciation décourageante, ce qui n'était pas mon intention. Il est vrai que se promener dans les décors et les textures de Doom (ou d'Heretic maintenant également) sur un Falcon de base ne permet pas d'atteindre de grandes fluidités si on ne prend pas garde de démarrer avec le maximum de mémoire disponible et, mieux encore, avec un affichage RGB, comme pour beaucoup de jeux réclamant des conditions optimum pour obtenir les meilleures prouesses graphiques. D'un autre côté, Doom est en 256 couleurs (en tout cas sur PC et Mac) et ne demande pas la même puissance que Marathon, son concurrent sur Mac qui, surtout avec la version 2, tourne en milliers de couleurs avec une fluidité stupéfiante (sur Power Mac tout de même). En attendant, on obtient avec Bad Mood sur Falcon, suivant les parties du Wad, des vitesses allant de 3 à 8 images par seconde.

Restons dans la 3D avec une nouvelle version d'EB Model, la 2.70a, qui a été complètement revue, pour la gestion des textures notamment. Certaines textures et couleurs sont directement créées dans EB Model et le programme permet l'utilisation de textures multiples dans chaque couche. Le cône et le tube ont disparu (ils peuvent être générés en utilisant les paramètres du tronc de cône) et laissent place à deux nouveaux éléments : le triangle et la boîte à bords arrondis. Il y a encore beaucoup de nouvelles améliorations, en particulier pour les C.S.G. qui sont encore optimisées, pour le calcul des images mappées, les paramètres et les saisies de valeurs... Signalons également qu'il existe une version particulière d'EB Model, avec une interface monochrome, pour les premiers ST et les machines disposant de peu de mémoire.

Si vous ne savez pas que le TOS permet de gérer la couleur des fenêtres, c'est que la version de votre système est bien ancienne... Changez-en ! Ainsi l'utilisation du CPX Window Color 1.6 aura du sens pour vous. Et si vous changez de machine pour disposer d'un AES récent, ce CPX vous permettra aussi d'activer ou désactiver la représentation 3D.

Ca y est ? Vous avez changé votre sympathique ST pour un Falcon ? Vous pourrez alors profiter de la mise à jour 0.741 de Graoumf Tracker, très beau et non moins puissant programme permettant de jouer et d'éditer différents formats de modules soundtracker. Si les modules ne vous suffisent pas et si vous souhaitez aller encore plus loin dans l'échantillonnage de son, alors la version 1.11 de Dirty Sound Studio est faite pour vous. Voilà un programme de Direct-to-Disk qu'il est excellent. Et, si on ajoute que ces deux merveilles sont françaises, ce n'est pas par chauvinisme mais plutôt pour, d'une part, mettre en valeur une partie du développement Atari quelquefois moins remarquée que la production allemande désormais célèbre et, d'autre part, parce que des programmes français sont beaucoup plus accessibles pour beaucoup d'utilisateurs. Cette remarque est d'autant plus pertinente que ces deux logiciels sont intégralement en anglais...

Bon, mais l'anglais ça passe, tout de même, non ? De toute façon, rien n'empêche de prendre son courage à deux mains (dès demain) pour ajouter un RSC français aux programmes qui le permettent. Il suffit ensuite de contacter l'auteur pour demander l'autorisation de diffuser cette modification. On pourrait même envisager un RSC de Dirty Sound Studio en verlan, pour les rappeurs...

Je regrette d'ailleurs de n'avoir plus vraiment le temps de m'adonner à la traduction des sharewares. Mais je suis sûr que parmi vous se trouvent des gens qui pourraient le faire. Faites-le, ça rend service à tout le monde, y compris aux auteurs qui ajoutent souvent eux-mêmes les fichiers français à leurs archives. Certains vont même jusqu'à modifier leur programme pour qu'ils gèrent correctement les ressources français. Il suffit d'entrer en contact avec eux (ce qu'il faut faire de toute façon, c'est plus correct) en leur envoyant les fichiers traduits. Des auteurs vous enverront même une clé d'enregistrement et les updates pour que vous puissiez poursuivre la traduction. Et il est sûr que certains sharewares, une fois traduits, deviennent beaucoup plus utilisables. C'est aussi une façon de faire partager le goût pour des créations qui valent souvent nombre de produits commerciaux.

Nouveautés

Biblio 1.0

Shareware
Emmanuel Curis
20 rue des Glycines
93250 Villemomble

Commençons par un gestionnaire de bibliothèque personnelle. Cette petite base de données est organisée de façon efficace et très facile à utiliser. Elle tourne sur tout Atari en moyenne résolution ST minimum. La base s'articule autour d'une fiche principale où on trouvera auteur, titre, type de livre, commentaire et références (s'il s'agit d'un article, par exemple). Pour certains types d'ouvrages (romans, BD, scolaires, théâtre, documentaires) on peut ouvrir une deuxième fiche contenant des renseignements complémentaires. Les informations contenues dans cette deuxième fiche dépendent du type de livre. On pourra y trouver, pour les romans, le style (aventure, policier, SF...), l'année de parution, la langue ou, pour les documentaires, le domaine traité, ou encore le niveau pour les scolaires, etc.

Une visualisation en tableau, ainsi que de nombreux modes de recherche, permettent de retrouver un livre sans problème. Impression, export ASCII, concaténation de différentes bases, sauvegarde et chargement d'une fiche sont encore différentes fonctions augmentant la puissance du programme. Certaines fonctions ne sont pas encore implémentées, et elles verront le jour dans des versions ultérieures.

L'auteur ne précise pas, je crois, combien de livres peuvent être traités par la base, mais j'aurais tendance à penser qu'il n'y a pas d'autres limites que la mémoire disponible. Aussi, et surtout si on tient compte des développements que pourraient suivre le programme, il pourrait sans aucun problème ne pas se limiter aux bibliothèques personnelles et proposer un bon outil pour des bibliothèques scolaires ou municipales. D'autant que quelques fonctions, alors nécessaires comme la numérotation des ouvrages ou les informations de prêt, pourraient servir aussi, dans une certaine mesure, à la gestion d'une bibliothèque personnelle.

Voilà en tout cas une application efficace et pensée de façon intelligente. Même qu'on lui demanderait bien, à l'auteur, de créer une base similaire pour gérer CD, disques, DAT et cassettes. Faite dans le même esprit, celle-ci pourrait surclasser nombre de tentatives qui ne sont pas des plus pratique...

ClickRun 1.4

Shareware
David Reitter
Albinistr. 10
55116 Mainz

L'utilisation d'un disque dur amène immanquablement une abondance d'applications, surtout quand on se passionne pour les sharewares ! Et naviguer parmi les répertoires n'est pas toujours pratique. Il y a bien les possibilités du bureau (touches de fonction, icônes sur le bureau) mais cela ne suffit pas toujours.

ClickRun offre un moyen d'avoir constamment certaines applications sous la main. Une première application gère des palettes contenant des "alias" d'applications qui peuvent être classées par thèmes, tandis qu'une deuxième application sert justement à configurer la première, c'est-à-dire définir le contenu de la palette (thèmes, programmes), donner une icône à chaque application, définir le nombre de thèmes et de programmes que peut contenir la palette, etc.

En TOS classique, le côté pratique de cette application dépendra du goût et des habitudes de chacun. Mais, par contre, ClickRun peut être utilisé comme accessoire sous Gemini, Thing, Ease ou tout autre bureau supportant le protocole AV, ou encore aussi bien en PRG qu'en ACC sous un système multitâches comme MagiC. On imagine alors l'intérêt de cet utilitaire qui permet d'accéder rapidement à la palette.

C'est vrai que j'ai pris goût au drag and drop et que je trouve plus simple de déposer l'icône d'une application sur la palette comme on le fait sur le bureau, mais il faut reconnaître que la configuration n'est pas un travail quotidien et qu'on peut sans peine utiliser le système en deux applications proposé par QuickRun. Dommage aussi que sur Atari on ne gère qu'une taille unique d'icônes, on aurait pu, sur

option, miniaturiser la palette...

Sous protocole AV, on peut aussi utiliser des emplacements pour des fichiers et dossiers, draguer des documents sur les applications, ouvrir le répertoire d'une application avec la touche ALT, etc.

Ce type d'utilitaire est courant sur d'autres machines (non, je ne parle pas de cette horreur de bouton "Démarrer" sous W95) et fort pratique. Sur Atari, c'est le premier "lanceur" qui commence à intégrer des fonctions similaires et c'est une histoire à suivre de près !

Harddisk Optimizer 2.3

Freeware
H. P. Vetter
hpv@rost-ffm.de

Optimiser un disque dur n'est pas une tâche que l'on confie à un inconnu sans éprouver une certaine crainte. Pensez donc ! Des centaines de fichiers vont être réécrits en quelques minutes et, si le programme n'est pas fiable, ça risque de faire des dégâts ! Et, s'il y a une panne de secteur...

Pourtant, quand on y regarde de près, cette opération qui consiste à réécrire une partition n'est pas vraiment plus dangereuse que la copie de nombreux fichiers avec un copieur, ou avec les fonctions de copie et de déplacement du bureau. Mais il faut tout de même prendre quelques précautions et s'assurer que le programme soit fiable.

L'optimisation consiste à rassembler les morceaux de fichiers épars que toute partition contient après un certain temps d'utilisation. Il est sûr que si l'opération cafouille avant que le directory et la fat soient mis à jour on risque d'y perdre des plumes. Mais, pour le reste, il ne s'agit que de lecture et d'écriture de fichiers.

Certains programmes conseillent de faire un backup avant de procéder à l'optimisation. Pour ma part, je trouve cela absurde. Non pas de faire un backup, mais d'optimiser après un backup. En effet, si on a recopié l'ensemble d'une partition sur une autre, il est plus simple alors d'effacer l'ensemble des fichiers et de procéder ensuite à une copie en sens inverse. C'est beaucoup plus rapide, surtout si on utilise un programme comme Kobold.

Les vraies précautions à prendre, une fois qu'on a éventuellement une copie des fichiers essentiels, c'est de s'assurer qu'on ne décide pas de lancer une optimisation un jour où l'EDF travaille dans l'immeuble et coupe le courant quelques minutes sans avertir, ou un jour de grève...

Une fois qu'on s'est rassuré sur les conditions de l'opération, on peut lancer Harddisk Optimizer. Il propose un test physique et logique des secteurs et des données au préalable. Ce test pourrait être automatique, comme c'est généralement le cas : il est logique, et essentiel, de vérifier le bon état de la partition, des secteurs, de la fat, avant de lancer une optimisation. Ce qui peut être réparé le sera plus sûrement alors qu'en pleine optimisation où on risque plutôt, en cas de problème, d'aboutir à de sérieux ennuis.

Harddisk Optimizer travaille en mémoire, c'est-à-dire qu'il ne stocke pas les fichiers provisoirement à un autre endroit du disque. Il gagne ainsi en rapidité, mais l'opération en est évidemment rendue plus dangereuse. Pas d'option de priorité à l'écriture ou à la lecture pour la partition à traiter (ce qui déterminerait si les fichiers doivent être regroupés en fin ou en début de partition), mais le programme s'acquittera de sa tâche à condition de ne pas utiliser de trop grosses partitions.

Pratique pour des disques durs jusqu'à une taille moyenne, il travaille alors très correctement, mais il faudra songer à autre chose dès qu'on passe à un matériel plus important.

Tank Blaster 1.0 bêta

Shareware
Fabrice Vendé
19 rue des Agaures
85100 Les Sables d'Olonnes

Tank Blaster est un joli jeu dans l'esprit de Dyna-Buster ou Super Bomberman (voir le dernier numéro) et tournant uniquement sur Falcon. Il s'agit ici d'un combat de chars d'assaut entre différents adversaires (humains, il n'y a pas de mode de jeu contre l'ordinateur). Bien entendu, comme pour tous les jeux de ce type, le jeu devient vraiment rigolo quand on est nombreux (jusqu'à six joueurs). De plus, on peut jouer en équipe (l'un dirige le tank, l'autre s'occupe de la tourelle) et tous les types de commandes sont acceptés :clavier, joystick, jagpad, joysticks normaux sur ports étendus (non, il n'y a pas de pilotage par clavier MIDI, mais ce sera réalisé dans la version 12.697).

Surtout quand on pilote seul un char, il faudra acquérir une certaine pratique pour alterner déplacement du char et rotation de la tourelle (de toute façon, je ne suis pas une référence...) mais la fluidité est bonne.

Mais, avant tout cela, ce qui frappe d'abord est la beauté des écrans de présentation. Le plateaux et les niveaux sont pas mal non plus mais l'accueil et les écrans d'options et de scores méritent une mention

Divers autres modes sont proposés : tir à répétition, possibilité de pousser les chars, paramètres de portée des tirs, mode chasse, etc.

Pour disposer de toutes ces options, il faudra bien sûr s'enregistrer après de l'auteur (pour un prix modique). L'enregistrement ouvre l'accès à une centaine de niveau et permet d'utiliser un éditeur de niveaux.

TetrHex 1.41a

Shareware
Vincent Lefevre
24 rue Lois Blanc
31400 Toulouse

Encore un jeu pour Falcon, pour terminer. TetrHex est basé essentiellement sur deux jeux, Tetris et Columns, et se joue en VGA 256 couleurs. Le plateau de jeu est hexagonal (de 6 à 9 hexagones de côté). Il est fourni avec des règles de base (lisibles dans le jeu) déterminant les conditions à remplir pour libérer les "lignes" occupées progressivement par deux types de pièces : les pièces normales de différentes couleur et les pièces contenant des bombes.

La combinaison de ces différentes pièces peut permettre une destruction des hexagones en ligne (une ligne pleine, combinaison de couleurs, ou combinaison entre les couleurs et les bombes) et on peut encore utiliser une option radicale en faisant exploser les bombes sous certaines conditions.

L'enregistrement au shareware (pas cher) permet d'accéder à certaines options bridées et surtout d'éditer ses propres règles (qui doivent être compilées en un format lisible par le programme). Pas de son (en tout cas dans la version non enregistrée, mais des graphismes plus que sympathiques.

Utilisant presque partout des fonctions du GEM, TetrHex est compatible avec de nombreux programmes système et peut également se lancer en accessoire.

Enfin, je n'ai pas précisé, comme pour le jeu précédent, qu'il s'agissait d'une réalisation française, mais vous aviez deviné, sinon c'est que vous ne lisez pas tout...

Les p'tits plus

Le Falcon est décidément gâté ce mois-ci (rappelez-vous, je vous avais dit qu'il était plus que temps d'y songer) car il y a encore un jeu qui s'appelle Conquest of Elyseum, appelé démo mais qui est en fait un shareware et que je n'ai pas eu vraiment le temps de tester (arrivé tard !), mais à propos duquel je peux vous dire qu'il est gros et qu'il consiste à contrôler l'ensemble d'un territoire en guerroyant contre les seigneurs ennemis. Tudieu ! Jusqu'à huit joueurs (pouvant être gérés par la machine) pourront combiner joutes et sorts pour conquérir le continent.

Des magazines aussi, avec le numéro 3 de Falk'Mag, magazine entièrement en français et dont les archives font au total 2,3 Mo ! Numéro 19 de Maggie (en version Falcon uniquement pour l'instant) et deux numéros de ST Review, pour toutes machines cette fois (Ouf !).

On trouvera aussi la démo de DFORM de Parx, le nouveau programme de morphing, malheureusement livré sans exemples, ainsi que la démo de JingleFalcon 1.29, une application qui permet de gérer des jingles et des spots sur des stations de radio, et qui tourne sur Falcon C-LAB avec 14 Mo de mémoire vive..

Et, enfin, les programmeurs qui ne sont pas effarouchés par l'allemand pourront disposer du guide de NVDI 4 mis à la disposition du public par l'un des auteurs du programme.

Adiou !

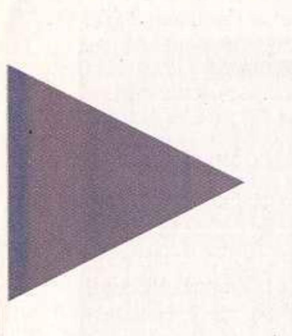
Comme on dit dans le sud-ouest, d'où je ne viens ni ne vais, mais c'est une façon comme une autre de vous souhaiter une bonne lecture, sans piège car je viens de m'apercevoir que j'ai oublié de glisser un poisson d'avril dans cette rubrique. Par contre, surprise de dernière minute : les possesseurs de Falcon peuvent découper soigneusement le tableau qui suit cet article et l'envoyer très vite à la Terre du Milieu. Les auteurs des cent premiers envois recevront gracieusement quatre tonnes de saumon fumé et une boite de miettes de thon. Ceux qui ont un chat peuvent demander une boîte de crabe à la place. Enfin, vous voyez ça avec Godefroy...

Babaye !

Jean Jacques ARDOINO



Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
4 Verliert	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/ 4VERLIE 1 .TOS	ST 1649
Adresse	Carnet d'adresses	2 . O4E New !	/BUREAU/DIVERS/ADRE 2O4E .TOS	ST 1659
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 7	//MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 7 .TOS	ST 1651
Auto-D-Pack	Dépackeur	1 . 2	/UTILS/COMPACT/PACKERS/A-D-P__1 2 .TOS	ST 1590
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	2 . O5A New !	/JEUX/ACTION/BM2O5A .TOS	ST 1664
Biblio	Gestion de bibliothèque	1 . O ‹-	/BUREAU/SGBD/BIBLIO .TOS	ST 1660
BOB Tracker	Player de fichiers MOD pour Falcon	1 . O	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/BOBTRK 1 O .TOS	ST 1645
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 74	//UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 4 .TOS	ST 1652
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 5B	UTILS/FICHIERS/CQD__2 5B .TOS	ST 1634
Calamus Table Gen .	Génération de tableaux Calamus	1 . 2OF	BUREAU/PAO/CTG 1 2OF .TOS	ST 1618
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3f	//MUSIQUE/CDPLR 1 3F .TOS	ST 1651
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1 . 3O	/BUREAU/DIVERS/CKBD__1 3 .TOS	ST 1535
Clickrun	Lanceur d'applications	1 . 4 ‹-	/UTILS/FICHIERS/CLICKR 1 4 .TOS	ST 1675
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL	2 . 2	BUREAU/PAO/CONFSL 2 2 .TOS	ST 1618
COPEQ	Comptabilité	4 . O3	/BUREAU/DIVERS/COPEQ4O3 .TOS	ST 1639
Decocalc	Calculatrice		UTILS/DIVERS/DECOCALC .TOS	ST 1612
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1 . 1 1 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY 1 1 1 .TOS	ST 1666
Double Bobble	Jeu de plateau		JEUX/ACTION/DUBLBOBL .TOS	ST 1624
EB Model	Modeleur pour POV	2 . 7Oa New !	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD 2 7OA .TOS	ST 1671
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 1E New !	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 1E .TOS	ST 1676
Everest	Editeur de textes	3 . 5E	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 5E .TOS	ST 1541
Fire Force	Jeu d'action		JEUX/ACTION/FIRFORCE .TOS	ST 1625
Five to Five	Conversion de samples	2 . 11	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5__V2 1 1 .TOS	Serveur seulement
Freedom	Sélecteur de fichiers	1 . 15D	/UTILS/SYSTEM/FRDM1 1 5D .TOS	ST 1595
GEMTrek	Bataille navale	1 . O	/JEUX/REFLEXIO/GEMTREK 1 .TOS	ST 1649
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 15	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW__V 3 1 5 .TOS	ST 1504
Graph	Grapheur	1 . 2	BUREAU/TABLEURS/GRAPH__1 2 .TOS	ST 1618
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 11	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 1501
Idealist (1)	Impression de textes	3 . 7	BUREAU/IMPRIMER/IDEA 3 7__1 .TOS	ST 1617
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . O3E	/GRAPH/DESSIN/KAND 2O3E .TOS	ST 1648
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3 . O2	BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 2 .TOS	ST 1619
Look and See	Visualiseur & lien avec éditeurs	O . 95	//UTILS/DIVERS/LOOKNC 9 5 .TOS	ST 1656
M›Desk	Bureau alternatif	1 . 32	UTILS/SYSTEM/MDESK 1 3 2 .TOS	ST 1634
Make Font List	Liste de polices	1 . O9	BUREAU/FONTES/MFL 1O9 .TOS	ST 1599
MOD Ripper	Extraction de données soundtracker	2 . O	/MUSIQUE/SNDTRACK/MODRIPPR .TOS	ST 1645
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4D F New !	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4D__F .TOS	ST 1660
Optimize	Optimiseur de disques	2 . 3 ‹-	/UTILS/DISK/HP__OPT 2 3 .TOS	ST 1675
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2 . 63	/UTILS/COMPACT/PACSH 2 6 3 .TOS	ST 1590
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus	1 . 2	/BUREAU/PAO/PAKCDK 1 2 .TOS	ST 1522
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . Or 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC__3OOR 2 .TOS	ST 1588
Schnipp & Schnapp	Fragmenteur de fichiers	1 . O9 New !	/UTILS/FICHIERS/SCHNP 1O9 .TOS	ST 1678
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	O . 9b	//UTILS/DIVERS/S__ART O9B .TOS	ST 1658
Scrobble	Jeu de scrabble		JEUX/REFLEXIO/SCROBBLE .TOS	ST 1607
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	1 4E New !	/UTILS/DIVERS/STG-1 4E .TOS	ST 1677
StarCall	Emulateur terminal	2 . OQ New !	/COMMS/TERMINAL/STAR 2OQD .TOS	ST 1662
Super Bomberman	Adaptation de Bomberman	O . 8 ‹-	JEUX/ACTION/SBM__O8 .TOS	ST 1646
Tank Blaster	Bataille de tanks	1 . OB ‹-	/JEUX/ACTION/TBLASTER .TOS	ST 1665
Teknoball (1)	Casse briques True Color		JEUX/ACTION/TEKNBAL 1 .TOS	ST 1626
TETRHEX	Tetris en hexagonal	1 . 4O ‹-	/JEUX/REFLEXIO/THEX 1 4 1A .TOS	ST 1665
Thing	Bureau alternatif	1 . OOD	/UTILS/SYSTEM/THIN 1OOD .TOS	ST 1597
Towers (A)	Jeu d'aventure	1 . 5	JEUX/AVENTURE/TOWE 1 5D 1 .TOS	ST 1631 (2 disquettes)
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 5 1E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1653
Willie the adventurer	Preview d'un superbe jeu Falcon		/JEUX/ACTION/WP 9 6O2O4 .TOS	ST 1646
World Conquest	Jeu de stratégie	O . 9E	//JEUX/REFLEXIO/WC__O9E .TOS	ST 1650
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	O . 23	UTILS/SYSTEM/ZCTRL O2 3 .TOS	ST 1636
Zodiax	Shoot them up		JEUX/ACTION/ZODIAX .TOS	ST 1624
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	O . 98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375



LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

ULTIMATE ARENA FALCON

La version définitive est enfin dispo. Pour l'acquérir, voici les conditions et l'adresse.

1) vous avez la version STE, la mise à jour vous coûtera 50,00 F + 20,00 F de port

2) vous n'avez rien et voulez la version FALCON : 150,00 F + 20,00 F

3) vous voulez la version STE, si vous faites la déduction des tarifs ci dessus, vous arrivez à un prix logique de 100,00 F + 20,00 F de port

Le tout est à envoyer à :

STEAM service commandes BP 100 68220 HEGENHEIM.

Marc ABRAMSON & GdM



CDROM MONO GAMES

Vous avez un écran monochrome, un lecteur CD et manquez de jeux pour cette configuration. Voici une solution qui, si elle peut être critiquable sur le point de vue de la quantité (9 mégas de jeux compactés), peut se révéler fort utile.

Le CD MONO GAMES vous offre, contre 89,00 F, 54 jeux ou démo de jeux monochromes.

Cela va des classiques TETRIS, SHANGAI, YATZEE, PUZZLE, MONOPOLY, BACKGAMON, DRACHEN aux incontournables ISOLA, SPACOLA, OXYD 1 & 2, NETHAK, en passant par des jeux beaucoup moins connus comme NAPOLEON, POTHOLE, EUROPA, FORMEL... Bref de quoi étayer votre soif d'activités ludiques. Il est vrai que le possesseur d'écran monochrome est souvent frustré car, au milieu des activités à majorités professionnelles, il est souvent difficile de trouver de quoi se distraire. Aujourd'hui, c'est choses faites. Cette compilation de 54 jeux a de quoi vous occuper un bon moment.

Reste que sur un point de vue éthique, vendre un CD ROM avec seulement 9 mégas et, qui plus à décompacter obligatoirement sur disque dur, c'est un peu fort de café même si le prix est en dessous de 100,00F et que la quantité de jeux est quand même attrayante.

Mais ne boudons pas notre plaisir, malgré ce défaut "éthique", MONO GAME fera certainement la joie de tous les ataristes monochromeurs.

Godefroy de MAUPEOU



En direct d'Internet

C'est une rubrique relativement courte à laquelle vous avez droit ce mois-ci, puisque aucune annonce d'Atari concernant l'avenir de la Jaguar ou la fusion avec JTS n'a été faite. Même les rumeurs se sont faites rares après la folie du mois passé.

L'information principale, tombée à la mi-mars, concerne les résultats financiers d'Atari pour le dernier trimestre 95, et ce n'est malheureusement pas très bon. La boîte a perdu, durant ces trois mois, $27.7 millions, ce qui fait une perte de $49.6 millions pour l'année 95. Atari attribue ces pertes à sa gestion d'inventaire, aux coûts de développement des jeux et à la baisse de prix de la Jaguar.

Différents tests sont en train d'être effectués pour situer le prix idéal de celle-ci, qu'on peut même trouver neuve pour 49$ chez certains grands distributeurs américains, sans qu'il ne s'agisse pour autant d'une liquidation, d'après Don Thomas, directeur des relations publiques chez Atari.

Une bonne nouvelle est que les jeux continuent à sortir régulièrement, puisque "Attack of the Mutant Penguins" est disponible Outre-atlantique au moment où j'écris ces lignes, et que "Braindead 13" et surtout "Fight For Life" arrivent au bout de leurs temps de production ; leurs sorties devraient se faire durant le mois d'avril. Pour ceux qui ne le sauraient pas, "Attack of the Mutant Penguins" est un jeu d'action/réflexion très novateur, inspiré par Jeff Minter, et "Fight For Life" est la prometteuse version Atari de Virtua Fighter (ou Toshinden).

Dernière petite info pour ce numéro, Atari vient de déménager pour des locaux plus petits, mais qui, malgré ce que laissait entendre une annonce précédente, se situent toujours à Sunnyvale, ce qui est plutôt bon signe.

A dans un mois, avec de nombreuses nouvelles infos à se mettre sous la dent !

Anthony Guye-Vuillème (aguye@ulys.unil.ch)

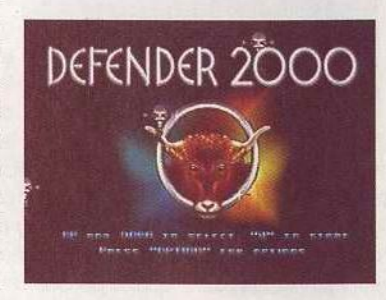
test

JAG, encore et toujours !

Ce mois a été une période un peu creuse pour la Jaguar : trois nouveaux jeux alors qu'on en espérait (attendait) au moins 5. Si côté titre, ce n'est pas l'abondance, il y a tout de même une bonne nouvelle quand même.

Il y a deux/trois mois, quand Ted Hoff a quitté Atari (démissionné selon lui, licencié selon les Tramiel), la rumeur avait couru qu'Atari allait arrêter la Jaguar. C'est difficilement crédible, car cette console représentait la seule activité d'Atari et arrêter la Jaguar correspondait donc à arrêter Atari... ce qui aurait pu se faire, si la société n'avait pas eu des finances saines. Hors, Atari restait (et reste toujours) une société saine au niveau financier, avec plus de 50 millions de dollars en banque. Il faut dire qu'ils sont détenteurs de tellement de brevets qui leur rapportent de l'argent pour l'exploitation que cela représente des sources de profits réguliers non négligeables. En tout état de cause, selon les dernières déclarations des officiels Atari, il est hors de question d'arrêter la Jaguar. A l'inverse, les campagnes de Pub aux Etats-Unis ces derniers mois auraient été particulièrement intensives. et Atari Europe chercherait un nouvel importateur pour ses consoles en France après le dépôt de bilan d'Accord... Espérons que la situation se décantera rapidement, que la console connaîtra à ce moment-là une véritable distribution en France, ce qui n'a pas été le cas, mais ne l'a pas empêché de se vendre à plus de 15 000 exemplaires (ce n'est pas énorme comparé aux autres consoles, mais ce n'est pas non plus négligeable). En attendant, en France, nous restons dans le flou, et je suis cette fois ci, par exemple, totalement incapable de vous annoncer les jeux qui arriveront le mois prochain ! Rappelons quand même que Techno service importe toujours des Jaguars et des jeux, et que le prix actuel de la console est tombé à 790 F, ce qui représente réellement une affaire.





DEFENDER 2000

Defender 2000 est le nouveau Jeu de Jeff Minter, le Papa de Tempest 2000 (bien) et VLM (moins bien) sur la Jaguar, qui nous avait déjà enchanté par le passé avec ses nombreuses créations sur ST et FALCON (ColorSpace, LamaTron, LamaZap, etc...) . Monsieur Minter fait donc partie des figures de proue du monde Atari, ce d'autant plus qu'il s'est toujours distingué, par son look baba très prononcé qui déteignait (et déteint toujours) jusque dans ses productions. A titre d'exemple, le Falcon de Jeff est le seul que je connaisse qui ait été entièrement repeint en couleurs fluo mauve et jaune. Autre exemple, son animal préféré est le très célèbre Chameau Mutant... c'est tout dire.

Enchanté par le succès de Tempest 2000, notre ami Jeff a décidé de poursuivre sa tentative de réhabilitation des vieux jeux de sa jeunesse (il n'est pas le seul, rien que sur Jaguar et ces derniers mois, regardez PitFall et Missile Command). Cette fois ci, c'est à Defender, un des tous premiers Shoot-Them-Up de l'histoire qu'il s'est attaqué. Dans Defender, vous contrôlez un vaisseau qui vole horizontalement (avec possibilité de monter et descendre) vers la gauche ou vers la droite et vous devez empêcher les ennemis (qui vont de haut en bas et de bas en haut) de venir enlever les terriens, disposés sur un sol montagneux. L'écran ne représente qu'une partie visible de l'univers, et, pour vous aider, un radar vous indique la position des ennemis sur l'ensemble du champ de bataille. Grâce à un scrolling horizontal (je crois bien que Defender a été le premier jeu en scrolling horizontal), lorsque l'ennemi est repéré sur le radar, vous pouvez fondre dessus comme l'oiseau sur sa proie. Bref, tout ça était amusant à l'époque (début des années 80 si je ne m'abuse), mais ça a terriblement vieilli.



Jeff Minter a commencé par reprogrammer tout cela, tel qu'à l'origine, avec des ennemis unicolores de 2 ou 3 pixels et un vaisseau qui ressemblait plus à un assemblage de points qu'à un vaisseau spatial. Quand il a eu terminé, il s'est dit qu'il lui restait de la place sur la cartouche, que le jeu tel quel ne se vendrait pas beaucoup (ou alors uniquement aux nostalgiques) et qu'on devait pouvoir faire mieux sur jaguar. Il a laissé tout ça tel quel, l'a appelé Defender Classic, a sorti de son armoire une des nombreuses substances hallucinogènes qu'il partage fréquemment avec ses amis les chameaux, l'a fumé et a réalisé une version psychédélique avec des décors, des fonds multicolores et des ennemis infiniment plus gracieux. Quand il a eu encore terminé, il a regardé son oeuvre, l'a jugée plus belle mais point encore très bonne. Il l'a nommé Defender Plus et l'a laissé sur la cartouche. Puis, il s'est arrêté d'utiliser ses substances, le temps nécessaire pour réaliser une troisième version, en commençant par réfléchir. Que manquait-il à Defender ? De la couleur et des décors ! Allons y pour des ennemis, des vaisseaux colorés et des décors assez sympathiques. De la musique : rajoutons une musique Techno branchée avec plein de basses, style Tempest 2 000. Des armes multiples : ok, on y va, quand on descend l'ennemi, celui-ci peut laisser des armes sur son passage. Tiens, on dirait que la première arme, ce serait un mini vaisseau accompagnateur, qui permettrait de détruire un (et un seul à la fois) vaisseau ennemi pas trop éloigné et de sauver un (et toujours un seul) humain en train de tomber de ce vaisseau détruit. Tiens, pour la seconde, on mettrait un deuxième accompagnateur ! Pour les suivantes, on mettrait en vrac des boucliers (qui vous font rebondir quand vous heurtez des ennemis), des vaisseaux qui tirent avec vous, des tirs améliorés en forme de croissant, des vaisseaux projetant des éclairs sur les ennemis qui s'approchent... et si on rendait tout cela cumulable. OK, on y va. Vous pouvez ainsi avoir de nombreuses armes simultanément (j'ai réussi à monter jusqu'à 7), ce qui fait qu'au bout d'un certain temps, quand votre vaisseau est bien équipé, il devient pratiquement (seulement pratiquement) indestructible et ce n'est presque plus (presque, j'ai dit) la peine de tirer pour détruire les ennemis, vos accompagnateurs le font tout seul.

Quoi, ça suffit pas.. Bon, alors on va rajouter encore des ennemis bizarres (style des pierres tombales qui tombent et rebondissent au milieu du décor). Et puis, on va compliquer le tout en rajoutant des bombes qui font exploser tous les ennemis présents sur l'écran. Pour le fun, on va aussi dire que lorsqu'on vole trop bas en tirant, nos tirs tuent les humains (on va les faire crier de douleur quand ça arrive, tiens). Et puis, on dira aussi que le jeu s'arrête, non plus après un certain nombre de vaisseaux détruit, mais lorsque tous les humains ont été enlevés. Et puis, non, quand ils auront tous été enlevés,

on va continuer le combat, mais dans l'espace. On va dire que toutes les bombes restantes, Lorsque la Terre est prise, se transforment en autant de vaisseaux pour lutter dans l'espace et que, s'ils arrivent à reconquérir de l'espace, on retournera sur Terre... et puis, et puis, et puis... Bref, il s'est bien amusé.

Au total, cela donne un Shoot-Them-Up évolué qui ressemble a Crescent Galaxy, en moins beau, mais plus rapide... et qui est assez agréable à jouer même si, avec tout ce qui se passe à l'écran, c'était vite un peu le bordel et qu'on n'arrive pas toujours à suivre. C'est plaisant, mais pas vraiment révolutionnaire et, à mon avis, cela reste un produit mineur malgré une bonne réalisation. Bref, c'est selon. Les amateurs de Shoot-Them-Up seront contents, les autres ne seront vraisemblablement pas réconciliés avec le genre par ce titre.

DEFENDER 2000
SUPPORT: Cartouche
GENRE: Shoot-Them-Up déjanté

musiques, ambiance, vitesse, notice totalement traduite

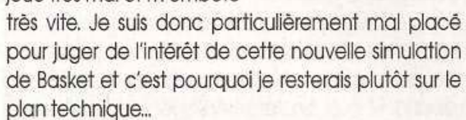
Pas très nouveau.

LE CONSEIL : Les amateurs de shoot-them-up, de vieilles recettes ou de Lama Mutants apprécieront sans nul doute.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Pour commencer cette critique, je dois avouer une de mes (nombreuse) tares : j'ai beaucoup de mal à accrocher aux jeux vidéo de simulations sportives. Alors que dans les shoot-them-up, les jeux de réflexion et la plupart des jeux d'Arcade, je me défends pas trop mal et m'amuse souvent beaucoup, dans la plupart des simulations sportives, qu'elles soient bien réalisées ou non, j'ai du mal à contrôler mes joueurs. Je joue très mal et m'embête très vite. Je suis donc particulièrement mal placé pour juger de l'intérêt de cette nouvelle simulation de Basket et c'est pourquoi je resterais plutôt sur le plan technique...





NBA JAM est un titre disponible depuis quelques années sur les meilleures consoles et qui est fréquemment remis à jour par des améliorations constantes. Cette version, intitulée cette année Tournament Edition, est la première disponible sur notre JAGUAR. Elle arrive en même temps que la version PlayStation et semble à peu près comparable en qualité avec la version de la console concurrente (en fait, les revues Ataristes américaines la déclarent largement supérieure à la version PSX, plus rapide, plus fluide, plus maniable et plus colorée. Les revues PSX déclarent que la version SONY est plus riche et plus agréable. Bref, comme d'habitude, chacun prêche pour sa paroisse et je n'arbitrerais pas le débat ici, d'autant plus que je n'ai pas vu personnellement la version PSX). Le principe du jeu consiste à jouer au basket en utilisant les plus grands champions du moment aux Etats-Unis. Jouer en choisissant ses joueurs parmi les vraies stars du moment (un choix de 120 joueurs parmi les 27 équipes de la NBA est possible) représente, parait-il, un plus considérable chacun ayant ses particularités. Contrôler (même en simulation) une idole du sport peu représenter quelque chose pour certains mais, malheureusement, pas pour moi et ce d'autant plus que j'ignore tout sur les leagues de Basket Ball aux Etats-Unis et sur ses stars. Enfin, bref.... on peut choisir ses 2 joueurs, chacun d'entre eux se caractérisant par sa vitesse, sa capacité de smasher, de marquer des paniers à 3 points, de voler le ballon à l'adversaire, de repousser les tirs de ces ennemis, d'être au bon moment au bon endroit sur le terrain et par la précision de ces passes et sa puissance. On peut jouer à 1 ou 2 et, plus original, si l'on possède un Team Tap (le quadrupleur de Joystick de la Jaguar) à 3 ou 4. A 1 ou 2, on peut choisir de jouer ensemble contre l'ordinateur ou l'un contre l'autre, à 3 ou 4, on joue obligatoirement en deux équipes adverses.



Graphiquement, l'ensemble est assez plaisant. Le jeu se passe sur un terrain de Basket (ce qui semble normal pour jouer au Basket me feront remarquer les plus observateurs), en bois luisant avec de très beaux reflets. Les joueurs sont représentés par de très gros sprites très bien animés. Les têtes sont un peu particulières, puisqu'il s'agit des têtes digitalisées des joueurs américains et qu'elles sont un peu disproportionnées par rapport au corps. Le contrôle des joueurs se fait avec la croix directionnelle du Joypad pour le mouvement. Les boutons de tirs servent aux tirs et aux blocages des tirs adverses (suivant que vous ayez ou non le ballon) pour le premier, aux passes et à la prise du ballon pour le second. Le troisième bouton (ou les boutons de shift du ProController) permet d'enclencher un mode turbo dans lequel le joueur que vous contrôlez va plus vite mais où il se fatigue également plus rapidement, ce qui ne permet pas de rester dans ce mode plus de quelques secondes. En maîtrisant correctement les appuis sur ces touches, on arrive à faire faire à ces joueurs des smashs et des coups assez spectaculaires (même si pour ma part, je suis totalement incapable d'expliquer comment j'ai réalisé un super smash ou même de le refaire). L'ensemble est en tout cas très fluide et maniable pour un individu normalement coordonné (ce qui n'est plus mon cas pour ce genre de jeu, je le répète et j'ignore pourquoi).

Le jeu me semble assez fidèle aux règles du Basket (pour ce que je m'en souviens). Les paniers valent 3 points lorsqu'ils sont marqués d'au-delà de la zone de tir, et 2 points dans le cas contraire. Si on stoppe un drible, on est obligé de faire une passe dans les trois secondes sous peine de perde la balle, etc... Les parties se font en 4 quarts temps, et il est possible de remplacer l'un des joueurs (ou les 2) à chaque quart temps en fonction de sa fraîcheur, des blessures qu'il a subi pendant la période de jeu précédente, d'une stratégie (remplacer un joueur d'attaque par un joueur de défense), des statistiques données par l'ordinateur sur la période passée ou d'une simple envie. Le jeu est entièrement paramétrable, aussi bien au niveau durée que difficulté. Il est même possible d'activer une option qui augmente ou diminue la force de l'ordinateur en fonction de l'écart de point qui le sépare de votre équipe, afin d'équilibrer un peu le match. Dans un mode spécial on peut également ramasser des icônes de bonus sur le terrain qui augmentent la force, la vitesse ou permettent de faire des supers smashs. Bref, tout cela me semble bien fait et plutôt plaisant même si je n'accroche pas personnellement. Une fois de plus, je vous conseillerais d'essayer si vous le pouvez ! Terminons en signalant que la documentation est traduite en Français, ce qui est pratique pour apprendre à utiliser le jeu (même si j'ai repéré un ou deux contres sens peu gênant). Par contre, le jeu est en Anglais (plus exactement en Américain), ce qui ne présente pas un gros inconvénient à part pour les bruits de voix et les conseils oraux des entraîneurs très bien rendus comme tous les bruits (stéréo conseillée) mais qui sont assez difficilement compréhensibles pour nos oreilles françaises.

NBA JAM TE
SUPPORT: cartouche.
GENRE: Simulation sportive réaliste et réussie

Graphisme, sons, fluidité, réalisme

simulation sportive

LE CONSEIL: indispensable aux fanas de simulations sportives. Sans intérêt (bien que bien fait) pour ceux qui n'aiment pas le genre.

I WAR

Disons le tout de suite, I war est une déception. Il fait partie des jeux qu'on a vu au début de la Jaguar et qu'on espérait bien ne plus revoir de nos jours. Certes, ce jeu n'a pas tout faux. Il n'est pas aussi laid que l'était SuperCross 3D (je crois que c'est le summum de la laideur sur Jaguar), ni aussi intéressant que Space Ace ou Dragon's Lair, mais il a une fâcheuse tendance à se rapprocher de ces deux contres exemple. A priori, pourtant, le concept est intéressant. Vous êtes dans le futur, dans le monde des autoroutes de l'information (dont on nous rabâche les oreilles à longueur de temps aujourd'hui). Et la principale de ces autoroutes, la I way, est perpétuellement bouchée du fait des attaques des virus. Pour résoudre ce problème, détruire les virus et récupérer les données bloquées par ces virus, vous êtes projeté dans cet univers informatique dans un engin futuriste,

Ca, c'est le scénario théorique. Dans le concret, cela donne quoi ? Un jeu dans lequel vous êtes au volant d'une sorte de tank (il existe plusieurs modèles) et où vous vous promenez au milieu de salles en tirant sur des ennemis divers (qui, pour certains, vous tirent dessus également), en récupérant des armes améliorées, des bonus et des objectifs (les data pods). Bref, c'est un Shoot Them Up dans un univers en 3D. Pour passer au niveau suivant, il faut récupérer tous les pods d'un niveau. Ca ne vous rappelle rien, présenté comme cela. Moi, si, le premier (historiquement) jeu disponible sur Jaguar, Cybermorph. Et la ressemblance ne s'arrête pas là. En effet, l'univers où vous vous promenez ressemble assez fortement à celui de Cybermorph, du fait de l'emploi de la même technique de Gouraud Shading pour réaliser les décors. Comme dans Cybermorph également, vous disposez pour vous aider d'une voie électronique qui commente de temps en temps votre situation et vous avertit lorsque vous approchez d'un seuil critique d'énergie.

Gros changement quand même, Contrairement à Cybermorph où la voie était féminine, cette voie est cette fois masculine. Autre changement, plus notable celui-là, les ennemis et quelques (rares) éléments du décor sont mappés... mais ça fait quand même fort peu de changements.

En plus d'être donc très fortement inspiré de Cybermorph, I war présente quelques inconvénients par rapport à son ancêtre non reconnu. Les surfaces des sols sont planes (alors que les surfaces montagneuses de Cybermorph donnaient un petit aspect simulateur de vol assez agréable) et vous ne volez pas, mais vous roulez. Votre tank est nettement plus lent et moins maniable que le Cyber-vaisseau. Les tirs sont également nettement moins jolis, voire même confus : quand vous tirez et que plusieurs ennemis vous tirent dessus, ce que vous voyez ressemble plus à des ensembles de triangles qui apparaissent à l'écran qu'à des tirs lasers. Et globalement, c'est nettement moins intéressant et nettement plus laid. Bref, je ne m'étendrais pas plus longtemps sur ce titre qui ne le mérite pas. Si vraiment vous aimez ce genre, ressortez votre vieux Cybermorph de sa cartouche et rejouez-y, vous économiserez ainsi entre 450 et 500 F, ce qui est loin d'être négligeable de nos jours.



I WAR
SUPPORT: cartouche
GENRE: Shoot Them UP 3D. Cybermorph like.
Pas grand-chose
Déjà vu en mieux, pas très beau.
LE CONSEIL: A éviter, sauf si vous collectionnez tous les jeux Jaguar (ou les plus mauvais).

Marc ABRAMSON



	Défender 2000	NBA JAM	I War.
Graphismes:	60%	80%	50%
Sons :	70%	70%	65%
fluidite :	85%	80%	70%
Maniabilité:	85%	80%	65%
interet :	60%	??	40%
	------	------	----
Moyenne :	72%	77%	58%

Pour terminer,

Revenons un petit peu sur un titre du mois dernier, Zoop. Après étude un peu plus approfondie, je nuancerais un peu mon article en disant que ce jeu est mieux que je ne le laissai entendre. Certes, je persiste à penser qu'au niveau graphisme et réalisation, cela aurait pu (aurait dû) être beaucoup mieux. Je pense également que la politique de communication de son éditeur est bizarre. Tant qu'à faire des pages de pubs couleurs dans les journaux (j'en ai vu dans le nouvel observateur), pourquoi oublier de citer la Jaguar parmi les supports sur lequel le jeu est disponible. Il y a tout les autres (Mac, PC et multiples consoles concurrentes) mais pas la console Atari. Ils ont honte où ils ne veulent pas en vendre (ce n'est d'ailleurs pas le seul éditeur à pratiquer ce genre de discrimination contre la jaguar, Ubi Soft fait pareil pour ses pubs RayMan, Activision pour sa pub PitFall etc.). Mais, pour revenir au jeu, pour y avoir un peu plus joué (et être arrivé jusqu'au niveau 9), je le trouve finalement assez prenant. On s'installe pour une partie de 2/3 minutes, et, lorsqu'on perd, un peu plus tard, on s'aperçoit qu'en fait de 2/3 minutes, on a joué un bon quart d'heure que l'on n'a pas vu du tout passer, comme si on avait été projeté dans une faille spatio-temporelle. La première fois, j'ai cru que c'était ma montre qui délirait... Bref, au niveau concept et intérêt, c'est un bon successeur de Tetris.

Sinon, le mois dernier, je vous avais promis pour ce mois-ci 20 nouveaux codes pour Baldies. Et vous n'en aurez que 15. Pour ma décharge, je dois dire que je suis parti au ski (quoi, ce n'est pas crédible, l'excuse a déjà été utilisée le mois dernier. Oui, mais je suis RE parti au ski), que le mois de février présente la particularité de n'avoir que 28 jours (29 cette année) ce qui fait 2 jours de moins que la plupart des autres mois, que j'ai passé du temps sur Zoop (voir ci-dessus), que j'ai été pas mal occupé à programmer sur ma nouvelle machine (que les Ataristes fidèles se rassurent, j'ai gardé un Atari, et même si cette machine n'est pas un Atari, ce n'est pas un Mac, et encore moins un PC. Moi vivant, jamais une de ces horreurs à processeur Intel et système d'exploitation Microsoft ne souillera ma demeure), et qu'enfin les niveaux de Baldies deviennent de plus en plus dur, et que je suis donc resté bloqué plusieurs heures (voire plusieurs jours) sur certains d'entres eux... Bref, trêve de bavardages, voici (seulement) 15 nouveaux codes :

20:26481912
21:37736169
22:29329995
23:25849779
24:44694221
25:25259781
26:26827251
27:37495714
28:25899273
29:25141462
30:98435959
31:69667792
32:21164317
33:55616442
34:96722219
35:56299991çoit

revue de presse

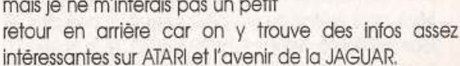
ST FORMAT



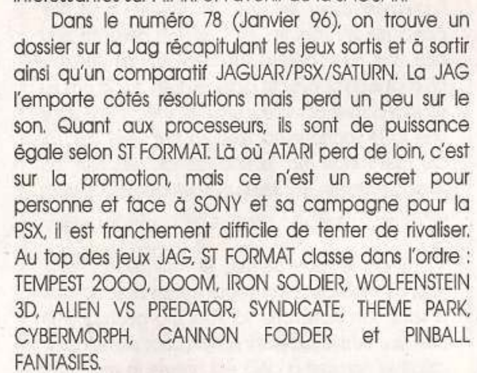
n°80

Mars 1996

Cela faisait 3 trois mois que nous le recevions plus et d'un seul coup nous arrivent les numéros 78, 79 et 80. On ne va pas tout reprendre depuis le 78, mais je ne m'interdis pas un petit retour en arrière car on y trouve des infos assez intéressantes sur ATARI et l'avenir de la JAGUAR.



Dans le numéro 78 (Janvier 96), on trouve un dossier sur la Jag récapitulant les jeux sortis et à sortir ainsi qu'un comparatif JAGUAR/PSX/SATURN. La JAG l'emporte côtés résolutions mais perd un peu sur le son. Quant aux processeurs, ils sont de puissance égale selon ST FORMAT. Là où ATARI perd de loin, c'est sur la promotion, mais ce n'est un secret pour personne et face à SONY et sa campagne pour la PSX, il est franchement difficile de tenter de rivaliser. Au top des jeux JAG, ST FORMAT classe dans l'ordre : TEMPEST 2000, DOOM, IRON SOLDIER, WOLFENSTEIN 3D, ALIEN VS PREDATOR, SYNDICATE, THEME PARK, CYBERMORPH, CANNON FODDER et PINBALL FANTASIES.



La suite, c'est l'interview de Darryl STILL (ATARI UK) dans le numéro 79. D. STILL nous affirme qu'ATARI n'a absolument pas l'intention de fermer ses portes ou d'arrêter la JAGUAR. Pour répondre aux rumeurs dispensées sur INTERNET, Darryl STILL rétorque que chaque fin d'année voit la fermeture de la corp inscrite dans les oracles et que chaque nouvelle année, ATARI est toujours là. Le fait d'examiner les résultats et de licencier les mauvais éléments ne doit pas pour autant paraître comme un dépôt de bilan.

D'ailleurs ATARI Corp a beaucoup investi dans la publicité fin 95. Un encart de 8 pages pour la Jag a été inséré dans les journaux américains pour teen-agers et un dépliant de quatre pages a été distribué dans les boutiques spécialisées. A ce titre, Darryl nous informe également que Telstar & Leisuresoft, Future Zone et Virgin Stores vendent maintenant de la Jaguar.

Pour terminer l'épisode de ce feuilleton, le numéro 80 nous offre un récapitulatif des dernières tribulations de la Corp telle que nous vous les contons tous les mois dans EN DIRECT D'INTERNET. S'y ajoutent tout de même les précisions suivantes : le magazine américain MULTIMEDIA WIRE a confirmé qu'ATARI avait bien l'intention d'acquérir une société de développement de jeux vidéo avec ses 50 millions de dollars. August LIGUORI, responsable financier de la corp, a également confirmé le fait qu'ATARI a fermement l'intention de continuer la JAGUAR et les jeux ATARI INTERACTIVE. On se rassure puisque pas mal de jeux sont encore annoncés dont FIGHT FOR LIFE dans une version complètement remaniée ainsi que MORTAL KOMBAT 3.

Laissons là les intrigues dignes des LIAISONS DANGEUREUSES, pour attaquer l'actualité de la micro compatible TOS.

Toujours dans ce numéro 80, on trouve un compte rendu du FORUM DES APPLICATIONS ATARI encore une fois improprement intitulé ATARI PARIS SHOW. L'article s'étale sur deux pages et Franck CHARLTON semble très impressionné par tous les produits français qu'il a pu découvrir durant ce salon. S'ensuit un dossier sur la retouche d'image avec principalement POSITIVE IMAGE, STUDIO PHOTO et RAINBOW II.

Dans les tests, on découvre pas mal de nouveautés :

TIME TALK, pour calculer tous les tempos, échos, fréquences d'échantillonnage... si utiles et si rébarbatifs à calculer pour un musicien.

TEXTSTYLE 1.1 est un accessoire pour faire du texte "stylé" en vue de l'importer dans un logiciel de retouche ou de dessin via les formats TIF ou IMG. Il est d'ailleurs distribué avec IMAGECOPY 4.

NAMENET 4, carnet d'adresse de son état, semble très complet et, s'il ne brille pas par une interface au summum de l'esthétique, n'en reste pas moins alléchant.

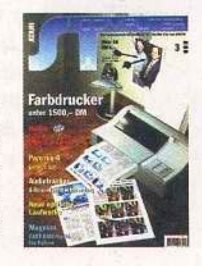
EUROPEAM CHAMPIONS est un nouveau jeu de foot qui sort quasiment en même temps que le nouveau TEAM. Le graphisme est très joli mais il semble que la programmation ne soit pas des plus propres et qu'il buggue de temps à autres.

ESLA MANAGER reste dans le jeu de foot avec une simulation du management d'une équipe. Nick PEERS conclue avec cette phrase lapidaire : ESLA MANAGERS get a right good kicking !

Parmi ceux que nous connaissons, COMFUSION obtient un score aussi piètre que chez nous à l'inverse de SHEER AGONY que nous encensions dans sa version FALCON et qui ne récolte qu'un 55%

Pour finir, on trouve un dossier sur la création d'un robot célèbre outre Channel, en 3D, à l'aide de PHASE IV.

ST COMPUTER



n°3

Mars 96

Le gros titre de ce ST COMPUTER, c'est LES IMPRIMANTES EN DESSOUS DE 5250,00 F. Comme d'habitude, le dossier est très bien fait, mais le résultat est étonnant puisque c'est l'APPLE COLOR STYLEWRITER qui l'emporte devant la DESKJET et la STYLUS COLOR II. Il semble que les tests aient été effectués sur MAC avec MAGIC MAC (il n'y a pas de driver sur ATARI pour l'APPLE COLOR STYLEWRITER). D'ailleurs ST COMPUTER explique qu'il n'y a pas de driver avec la STYLUS COLOR pour ATARI. On a de la chance en France, car nous nous en avons un et, qui plus est, donne un nettement meilleur résultat que ce qui est reproduit dans le comparatif des rendus à partir d'une photo type (une pomme : c'est étonnant !). Juste avant le test, on trouve une publicité luxueuse d'APPLE avec un mini livret assez déplacé. Je ne sait pas s'il faut y voir un rapport parano, mais c'est comme cela, je n'invente rien !

Heureusement la suite est plus réjouissante. Cela commence avec un test fleuve de cinq pages sur AUDIO TRACKER qui récolte quatre souris et un de PAPYRUS 4 qui fait vraiment baver et récolte un peu plus : quatre souris et demie.

On trouve également un test de deux lecteurs de disques optiques, PHASEWRITER MAX et HASEWRITER DUAL. Le premier n'est pas très bien vu et pour cause il est plus lent que le deuxième qui lui est quatre fois moins cher. Alors du coup, ST COMPUTER n'hésite plus vraiment et attribue deux souris et demi au premier contre quatre et demi au second.

Ce qui est plutôt bien vu, c'est la MAGNUM dont Marc ABRAMSON vous parlait le mois dernier en cahier périphérique. Les tests de ST COMPUTER donnent les résultats suivants : TEXTAUFGABE : facteur 1.7, ATTRIBUTS : facteur 1.3 et AUSKUNFTFONKTIONNEN : facteur 1.4 pour les chiffres vraiment significatifs.

La partie FALCON SCENE est consacrée aux démos réalisées avec NeoN et franchement le peu qui y est montré est littéralement bluffant. Vivement le deuxième CD NeoN qu'on puisse admirer cela "pour de vrai".

Je termine avec la partie JAGUAR qui offre un bon score (82% et 83%) à NBA JAM et BATTLEMORPH.

ATARI ST NIEUWS

n°83

Février/Mars 1996

Etonnament, le gros titre d'ATARI ST NIEUWS, ce n'est pas MAGIC 4.0 (qui est tout de même bien placé), mais ST GUIDE par la pratique. On y apprend comment réaliser un texte en hyper texte, mais vu que je ne comprends pas le néerlandais, je ne suis pas tellement plus avancé sur ce sujet ce mois-ci. Il est vrai

qu'ATARI ST NIEUWS est très orienté domaine public, ce qui explique peut-être l'importance donnée à ST GUIDE.

L'autre logiciel que nous n'avons toujours pas en France, c'est IMAGE COPY 4.0 (mais patience, ce devrait être pour bientôt). IMAGE COPY est un logiciel de copie et impression d'image dans pas mal de formats et il est encensé par toute la presse étrangère. Nous verrons donc d'ici peu ce qu'en pensera ST MAGAZINE.

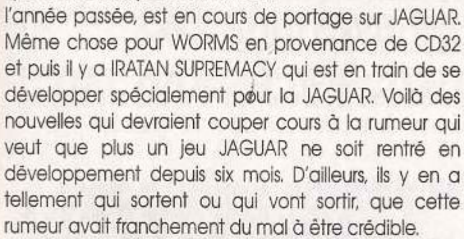
ST NIEUWS s'attarde aussi sur AUDIO TRACKER (vous voyez, il n'y a pas que François AUBOUX qui parle régulièrement de SOUNDPOOL), TEXEL (qu'on a toujours pas) et enfin sur MAGIC 4.0 (que je n'ai toujours pas, je craque !!!) et enfin sur la cruelle question : faut acheter un disque dur SCSI, IDE ou ACSI ? la réponse est claire : c'est le SCSI (prononcez sciouzi) ! Allez l'IDE peut tout de même faire l'affaire, mais ce n'est pas la panacée. Quant au ACSI, il est visiblement impensable de chercher à y recourir. Les possesseurs de ST en sont donc réduits à acheter une interface de type TOP LINK.

A part cela, ST NIEUWS se connecte sur INTERNET avec RUFUS et visiblement cela marche à la perfection, bien que le WEB y soit proscrit !

JAGUAR CONNEXION

n°3

Mars 1996



Ce numéro de JAGUAR CONNEXION est une mine de renseignements. On y apprend que LITIL DIVIL, jeu sorti sur CDI l'année passée, est en cours de portage sur JAGUAR. Même chose pour WORMS en provenance de CD32 et puis il y a IRATAN SUPREMACY qui est en train de se développer spécialement pour la JAGUAR. Voilà des nouvelles qui devraient couper cours à la rumeur qui veut que plus un jeu JAGUAR ne soit rentré en développement depuis six mois. D'ailleurs, ils y en a tellement qui sortent ou qui vont sortir, que cette rumeur avait franchement du mal à être crédible.

Autre info pêchée par J.C. sur INTERNET : à propos de l'accord SEGA/ATARI, les jeux SEGA ne pourront être porté sur ATARI qu'après six ou huit mois d'exploitation sur SEGA, ce qui veut dire que, vu le temps de portage d'un jeu, nous devrions en principe commencer à en voir arriver sur JAGUAR, mais là pas d'infos.

Il y a également un mini dossier très intéressant sur l'état du développement JAGUAR au jour d'aujourd'hui à lire par tous les JAGUARISTES. Le reste est classiquement réparti en test et trucs & astuces. Une des qualités de JAGUAR CONNEXION est de tester autant des jeux récents que des titres anciens. Du coup si vous êtes un nouvel adepte du fauve, vous pouvez toujours découvrir les cartouches ou CD déjà parus.

Pour les tests, FLIP OUT récolte deux coeurs, BATTLEMORPH CD en a quatre, FLASHBACK deux, HOVER STRIKE CD trois, ATARI KART 3, POWER DRIVE RALLY deux et SUPERCROSS 3D récolte le même avis que notre Marc ABRAMSON national : supernavrant !!!

Les trucs & astuces concernent les jeux suivants : CLUB DRIVE, FLASHBACK, KASUMI NINJA, ZOOL 2, ATARI KART, WOLFENSTEIN 3D, HIGHLANDER, RAYMAN, CANNON FODDER, SUPER BURN OUT et ULTRA VORTEK ouf !!! Il y a de quoi tricher ce mois-ci dans J.C.

LYNX CONNEXION

n°6

Mars 1996




Pas de nouveautés ce mois-ci, mais est-ce vraiment étonnant ? Cela de toutes façons ne retire aucun intérêt à L.C. car il y a tant à voir sur LYNX, qu'on ne se lasse pas de (re)découvrir les anciens titres. Parmi ceux-ci on trouve dans ce numéro VIKING CHILD (un coeur), XENOPHOBE (un coeur), GORDO 106 (deux coeurs), WARBIRD (quatre coeurs), DIRTY LARRY (un coeur) et BLOCK OUT (deux coeurs).

Les trucs et astuces concernent DESERT STRIKE, VICKING CHILD et SCRAPYARD DOG et, tout comme dans JAGUAR CONNEXION, on trouve un top des jeux où trônent dans l'ordre TOKI, WARBIRDS, SHANGAI, HOCKEY et LEMMINGS. Ce qui est étonnant, c'est que le hit ne correspond pas aux pourcentages énoncés en fin de magazine, certains jeux obtenant un meilleur score que ceux du top sans pour autant y apparaître. C'est le cas de BLUE LIGHTNING, CRYSTAL MINE, SHADOW OF THE BEAST et SUPER SKWEEK.

Pour finir je précise que toute personne qui commande un LYNX CONNEXION se voit offrir un JAGUAR CONNEXION et vice versa.

Qu'on se le dise !

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 10
24226 HEIKENDORF, ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011 2000 CA HARLEM, HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès 30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT Via San DOnato 49 10144 TORINO ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING Somerton, Sommerset TA11 6TB ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co 8, rue Froidevaux 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
Jérémy BRYANT 13, impasse du Servière 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
Jérémy PONS 12, les Hauts de Bois Grand 81990 PUYGOUZON
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST 7, rue Félix Gaffiot 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA 203, rue Jean Jaurès 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
aabonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR. h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

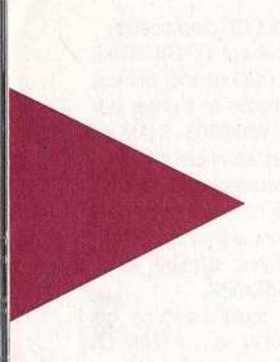
ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH, Alte Poststr.9 88662 UBERLINGEN - ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN, Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox, Uwe SIEBERS, Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN - ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE, tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE, tél +tél + fax (16) 63 26 03 32



PERIPHERIQUES

dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

DCI SE DEMENE !

Si vous trouvez que les 1 gigas d'un SYJET ou un JAZ sont ridicules par rapport à vos besoins de stockage de données, réjouissez–vous car DCI sort l'Optidrive 2600SX qui possède une capacité jusqu'à 2,6 gigas. Mais si c'est trop pour vous vous, vous pouvez lui demander de ne lire et enregistrer que 650 mégas. Si vous vous dites que le disque optique c'est très lent, jetez un oeil sur ce qui suit :

Cette petite merveille est équipée d'un cache de 4 Mo, possède un taux de transfert de 4Mo/s et un temps d'accès de 18 à 19 ms.

En plus les cartouches ne coûtent que 519,00 F TTC. On croit rêver, enfin presque car il faut compter 18 600 F TTC pour le lecteur en version externe.

GdM



CD RECORDER 1.9i

A ce que je sache, nous n'avons pas encore de logiciel graveur de CD sur Atari. Eh bien, nous n'avions pas, plutôt, car voici CD-Recorder qui nous vient d'Allemagne, produit par Bernd Lohrum (déjà quelques CD de sharewares parmi les premiers sortis), et édité en France par Parx. Et, comme nous le verrons, cette application est déjà d'emblée ouverte au monde extérieur.

Graver les CD

En général, la gravure de CD, qu'il s'agisse d'un CD-Rom ou d'un CD audio, est une opération qui peut sembler délicate et qui demandera à l'utilisateur novice de prendre des précautions. En réalité, avec l'habitude, la procédure devient claire et simple. C'est pour cela que le logiciel chargé de gérer la gravure doit être souple et offrir les options indispensables pour qu'on soit assuré de la réussite du transfert.

Graver un CD signifie écrire des données sur un Compact Disc qui accepte l'écriture une seule fois. L'écriture peut se faire en temps réel ou via une image du futur CD.

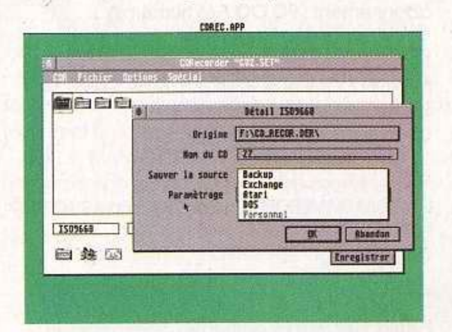
Dès le lancement de CD-Recorder, la doc sous le coude gauche, on constate que le logiciel offre les possibilités nécessaires au bon déroulement des opérations : utilisation du format ISO9660, compatibilité avec divers graveur Philips, PCD Kodak, Plasmon, Ricoh et Yamaha (JVC en prévision), écriture en simple, double, triple ou quadruple vitesse, possibilité de préparer une image du CD, d'émuler la gravure (pour vérifier que la vitesse du système et du disque sont suffisantes), écriture en multisessions, etc.

J'ai lu et relu la documentation plusieurs fois (et je n'avais jamais gravé de CD auparavant) et j'ai du mal à y croire : à condition de bien suivre la procédure, l'opération est extrêmement simple, d'autant plus simple que, dans CD Recorder, tout se manipule de façon graphique. Je tire une icône de dossier (ou une piste audio) dans la fenêtre principale, le sélecteur de fichiers s'ouvre et je valide une fois que je suis dans le dossier choisi. Et je recommence. Et si je me suis trompé, je peux effacer une icône installée dans la fenêtre d'un simple clic, ou bien en modifier les paramètres (y compris le chemin source).

Bien sûr, auparavant, il faut veiller à ce que l'environnement soit adéquat (éviter d'être en multitâches par exemple). Il faudra aussi fixer quelques paramètres, mais pas tant qu'on pourrait le croire. De toute façon, le programme est conçu de telle sorte qu'il permet largement de s'entraîner avant le grand saut, il n'y a donc vraiment pas de quoi se faire du mouron.

Dans le détail

Nous n'entrerons pas trop dans le détail, il s'agit juste de donner une idée assez précise de ce qui est géré par le logiciel. D'abord le choix du graveur (type, numéro SCSI, ou image-disque), ensuite l'environnement, avec les chemins du set-up et de l'image, une option permettant d'avoir des paramètres différents pour chaque source d'enregistrement, ce qui sera utile si certains fichiers doivent être lus par différents systèmes tandis que d'autres ne doivent être lus que par un seul.



Le système multisessions permettra d'enregistrer plusieurs images qui pourront ensuite être mis bout à bout, en les sélectionnant comme n'importe quel autre objet. Ici aussi, tout est confortable.

Les paramètres ISO9660 permettent de définir si les fichiers doivent être au format Atari, DOS (caractères autorisés, extensions) ou bien être restreints en caractères de façon à pouvoir être lus par tous les systèmes.

Pour le CD audio, les paramètres sont aussi simples et le logiciel gère l'attribut de copie, la pré emphase, le temps de pause et le trackoffset, ainsi que des données d'identification. Les seuls fichiers audio admis pour les CD sont au format WAV, AVR ou AIFF et doivent répondre à la norme CD.

Le programme permet aussi de graver des CD en mode mixte (data et audio) et il faut bien entendu que les data soient écrites en premier.

Les paramètres de session sont simples : méthode de gravure (data, audio ou auto) clôture de la session et indication de la dernière session.

La documentation m'est apparue très claire (et je n'avais aucune expérience en ce domaine, je le rappelle). Le seul point qui me reste un peu obscur est dans le mode de sélection. Je n'ai pas réussi à sélectionner un fichier de données : on sélectionne toujours le répertoire dans lequel on se trouve. Or, il est possible de placer un fichier à la racine d'un CD-Rom. Ici, je n'ai pas trouvé comment faire.

A part cela, tout est limpide, il y a même un additif expliquant la marche à suivre pour le cas ou le graveur ne serait pas reconnu par CD-Recorder.

Conclusion

Ce que je retiens surtout, c'est la facilité déconcertante avec laquelle on utilise le logiciel. L'interface graphique, la définition des objets à l'aide de la souris, la modification des paramètres après coup, tout cela se gère avec bonheur. De plus, comme le contenu virtuel du futur CD est stocké dans un fichier set-up (ou plusieurs contenus dans plusieurs set-up) on peut sans peine préparer plusieurs versions du CD ou préparer plusieurs CD à la fois, à son rythme, et tout reste modifiable jusqu'à ce qu'on grave.

Quand on pense que le prix des graveurs a baissé, et qu'un CD-Rom inscriptible peut coûter dans les quarante francs si on se débrouille bien, on a à sa disposition un moyen de stockage ou de diffusion rendu d'autant plus agréable et efficace que CD-Recorder a été conçu pour le plus grand confort de l'utilisateur.

Jean Jacques ARDOINO

ATARI

Bureautique

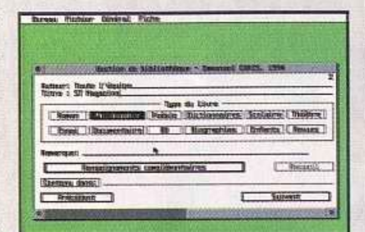


✓ Adresse 2.04E
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Adresse est un calepin d'adresses avec une interface très bien conçue (et très esthétique). Les données sont assez complètes, ses fonctions de tri et de recherche sont confortables, mais c'est surtout avec l'import/export et l'édition de rapports qu'Adresse propose une méthode efficace tant pour l'impression que la communication avec des bases de données. Look couleur et 3D même en VGA 16. A découvrir absolument.
Shareware allemand en anglais.
/BUREAU/DIVERS/ADRE204E.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Artworx démo 1.01
STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
Faites connaissance avec Artworx, le joli programme de graphisme vectoriel d'Application Systems Heidelberg. Mais pourquoi ne gère-t-il pas le CVG de Calamus ? Enfin, il gère le GEM et l'EPS, ainsi que la couleur, ce qui lui offre tout de même des passerelles.
Programme en allemand.
/BUREAU/PAO/AWDEMO.TOS

Réf. : ST1659



✓ Biblio 1.0
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Cette petite base de données, de réalisation française, est particulièrement bien conçue pour gérer une bibliothèque personnelle (ou plus importante). Le principe des renseignements complémentaires permet d'avoir des infos spécifiques pour un type de livre (roman ou BD).
Programme et doc en français.
/BUREAU/SGBD/BIBLIO.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Color Line CXM
STF/STE/TT/Falcon/MM
C'est un module de Calamus (en allemand) destiné à remplacer le CLINE.CXM fourni dans la version française 1994 de Calamus SL. Ce dernier en effet ne fonctionne pas. Affecte des couleurs aux lignes d'aide.
/BUREAU/PAO/CLINECXM.TOS

▼▼▼▼▼



✓ OCR 1.4D F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici la version 1.4D d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version apporte des outils de correction d'image (icônes) et l'édition directe du texte. Et tout est en fenêtre.
Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).
/BUREAU/TTEXTE/OCR14D_F.TOS

Réf. : ST1660 

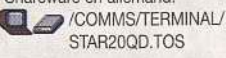
Communication

✓ Foresight 0.47
STE/TT/Falcon (>=640x200)
Abondamment documenté, ce programme permet de gérer un BBS dans diverses résolutions. Ce n'est pas GEM, mais rares sont les serveurs BBS sous GEM.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/BBS/FS_WIDEB.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MG-FTP 1.3
STE/TT/Falcon
Pour ceux qui peuvent se connecter à internet avec STIK (protocole SLIP), voici la dernière version du programme ftp.
Programme et docs en allemand et anglais.
/COMMS/MG_FTP13.TOS

Réf. : ST1661 

✓ StarCall 2.0Q
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Version complète (avec Fax et BBS) de StarCall, cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem. Il dispose même d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caractères de deux connectés qui s'écrivent en temps réel.
Shareware en allemand.

/COMMS/TERMINAL/
STAR20QD.TOS

Réf. : ST1662 

✓ Sweetel2 2.38
STF/STE/TT/Falcon
Voici un superbe éditeur de pages vidéotex enfin dans sa version 2. Ce génial logiciel écrit par un français intègre un véritable langage de programmation qui permet de fabriquer des pages dynamiques et de les compiler. Il possède aussi un petit programme de dessin qui sauvegarde l'image sous forme de lignes directement intégrables dans le langage.
Sweetel est donc un environnement de développement complet absolument indispensable à tous ceux qui gèrent un RTC et à ceux qui jouent avec leur minitel. Bref, il vous le faut !
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/
SWEET238.TOS

Réf. : ST1663

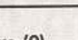


Falcon (1.44)

✓ Bad Mood 2.05A
Falcon (VGA/RGB)
Ce simulateur d'environnement de Doom présenté dans le numéro 102 de STMAG est enfin disponible dans une version laissant apparaître les textures. Franchement, c'est pas mal du tout, même si ce projet de réalisation de Doom sur Falcon n'est encore qu'un visualiseur en temps réel (6 à 7 images par seconde). Si vous essayez de traverser les murs, vous aurez quelques légers problèmes de redraw momentanés.
Programme et docs en anglais.
/JEUX/ACTION/BM205A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Conquest of Elysium (1)
Falcon 4 Mo (VGA/RGB)
Très beau jeu, assez complexe mais d'une réalisation très soignée, fonctionnant sur écran RGB (ou télévision) ou VGA. Vous faites la guerre aux seigneurs voisins et gérez armée et population.
Programme et doc en anglais. Première partie (l'autre s'appelle COEDEMO2.TOS).
/JEUX/AVENTURE/COEDEMO1.TOS

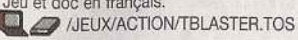
Réf. : ST1664 

✓ Conquest of Elysium (2)
Falcon 4 Mo (VGA/RGB)
Très beau jeu, assez complexe mais d'une réalisation très soignée, fonctionnant sur écran RGB (ou télévision) ou VGA. Vous faites la guerre aux seigneurs voisins et gérez armée et population.
Programme et doc en anglais. Deuxième partie (l'autre s'appelle COEDEMO1.TOS).
/JEUX/AVENTURE/COEDEMO2.TOS

▼▼▼▼▼



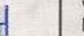
✓ Tank Blaster 1.0B
Falcon

Cette bataille de tanks miniatures est bien sûr plus marrante jouée à plusieurs car il n'y a pas de mode contre l'ordinateur. Manié au joystick, le changement d'orientation de la tourelle se confond parfois avec le déplacement, mais avec un peu de pratique on doit pouvoir s'en sortir avec brio.
Jeu et doc en français.

/JEUX/ACTION/TBLASTER.TOS

▼▼▼▼▼



✓ TETRHEX 1.40
Falcon (VGA)
De fait, ne tourne que sur Falcon. C'est un ensemble de jeux de type Tetris se jouant sur un terrain hexagonal, où lignes et couleurs (et pièces spéciales) doivent être pensées pour débarasser le terrain. Ce qui est intéressant, hormis la réalisation, c'est qu'on peut définir ses propres règles.
Réalisation française.
/JEUX/REFLEXIO/THEX141A.TOS

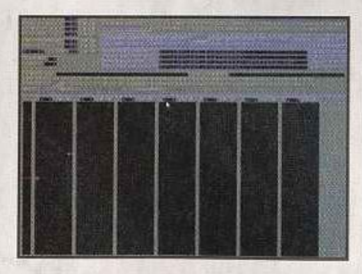
Réf. : ST1665 

✓ Dirty Sound Studio 1.11
Falcon 4 Mo (VGA)
Dirty Sound Studio est un excellent programme de direct-to-disk 8 pistes (avec enregistrement de 2 pistes à la fois). Assez simple à utiliser, il est très performant. Beaucoup de fonctions prévues ne sont pas encore implémentées, mais on peut copier et merger les pistes, et se servir du studio comme table de mixage. C'est déjà un must !
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY111.TOS

▼▼▼▼▼

✓ JingleFalcon demo 1.29
Falcon C-LAB 14Mo
Version de démo d'un programme pour des jouer des jingles et des spots sur les radios. Nécessite un Falcon C-LAB et 14 Mo et fonctionne uniquement sous Multitos.
Programme et doc en anglais.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/JING129D.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Graoumf Tracker 0.741
Falcon
Voici un excellent soundtracker 32 voies DSP sur Falcon, de réalisation française. Replay en 50 KHz, 16 bits stéréo (24 bits en interne), 255 instruments multi-samples (8 ou 16 bits), effets sur 65536 valeurs, enveloppes, pan, des tonnes de formats reconnus, etc. Une merveille !
Programme en anglais et doc en français.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK0741.TOS

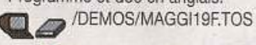
Réf. : ST1666 

✓ Falk'Magazine (1) 3
Falcon (VGA/RGB)
Troisième numéro d'un magazine essentiellement consacré au Falcon. Ce numéro tourne aussi bien sur VGA que sur RGB. Différents articles sur différents sujets, Atari, programmation, musique, consoles de jeux...
Réalisation française.
C'est gros et en deux parties. La deuxième partie s'appelle FALKM3_2.TOS.
/DEMOS/CANARD/FALKM3_1.TOS

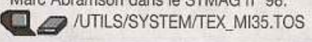
Réf. : ST1667 

✓ Falk'Magazine (2) 3
Falcon (VGA/RGB)
Deuxième partie du troisième numéro d'un magazine essentiellement consacré au Falcon. La première partie s'appelle FALKM3_1.TOS.
/DEMOS/CANARD/FALKM3_2.TOS

Réf. : ST1668 

✓ Maggie 19F
Falcon
Nhuméro 19F (spécial Falcon) de Maggie, le magazine informatique désormais légendaire. Ce numéro est toujours aussi bien réalisé, de plus en plus beau et riche en couleurs... Beaucoup de news, dont les listes de DP du serveur anglais Chameleon, des interviews, Apex Media, etc.
Programme et doc en anglais.

/DEMOS/MAGGI19F.TOS

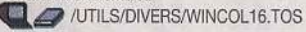

Réf. : ST1669 

✓ Driver Texas MI 3.05
STF/STE/TT/Falcon
Toute dernière version du driver Texas MI pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/TEX_MI35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ DFORM 1.0
STE/TT/Falcon
Version de démonstration du programme de Morphing édité par Parx. Cette démo ne gère pas les animations.
Programme en français.
/GRAPH/UTILS/DFORM_FR.TOS

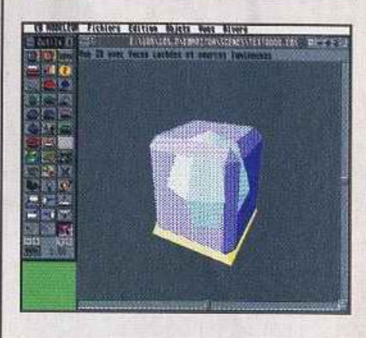
▼▼▼▼▼

✓ Window Color 1.6
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Voici un module pour le panneau de contrôle Atari (CPX) destiné à remplacer le module standard qui permet de changer les couleurs des éléments constitutifs d'une fenêtre GEM. Principal avantage de ce module, il permet de conserver 10 configurations de couleur, et il gère l'aspect 3D des fenêtres du TOS 4.0x ou de Multitos. Plus pratique que la version standard fournie par Atari en standard, si vous souhaitez colorer votre bureau, adoptez ce CPX.
Shareware allemand.

/UTILS/DIVERS/WINCOL16.TOS

Réf. : ST1670 

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Graphisme



✓ EB Model 2.70a
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x40
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté au total : 1800 Ko
/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD270A.TOS

Réf. : ST1671 

Jeux

✓ Wormhole 1
STE/Falcon (Coul)
Wormhole est un jeu d'arcade à scrolling vertical : il faut tirer vite sur les obstacles, les canons qui sortent de terre, les projectiles... A lancer en basse résolution ST, ce jeu offre beaucoup d'options. Pour les maniaques du joystick.
/JEUX/ACTION/WORMHOLE.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Deadland
STE/Falcon 1 Mo (Coul)
Deadland est un jeu dont le principe est proche de celui de Cannon Fodder (déplacements des personnages et tirs) tout en présentant quelques particularités. Réalisation

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°105							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

soignée et bonne fluidité.
/JEUX/ACTION/DEADLAND.TOS

Réf. : ST1672 

Programmation

✓ MC68030 0.01

STF/STE/TT/Falcon/MM

Hypertexte au format ST-Guide sur les instructions en assembleur du 68030 (syntaxe et optimisations).
Et, pour une fois, c'est en anglais !
/PROGRAMM/OUTILS/MC68030.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Guide Prog NVDI 4.1

STF/STE/TT/Falcon/MM

Ce texte et quelques utilitaires a été réalisé par Wilfrid Behne (l'un des auteurs de NVDI) et offre, en allemand, un guide de programmation pour exploiter NVDI 4.xx.
/PROGRAMM/OUTILS/NVDIG411.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1207

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1207.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1208

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1208.TOS

Réf. : ST1673

Utilitaires

✓ Atari Info Pages 11

STF/STE/TT/Falcon

Atari Info Pages est un ensemble de fichiers ST-Guide réunissant beaucoup de coordonnées d'éditeurs et d'auteurs de logiciels allemands, commerciaux ou en shareware. On y trouvera, à l'aide d'un classement efficace, noms et adresses d'éditeurs, emails d'auteurs, noms de logiciels.
/UTILS/DIVERS/AIPHYP11.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Antidote 3.7

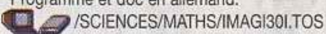
STF/STE/TT/Falcon

Ce freeware destiné à éliminer les vilains virus qui pourraient s'insinuer dans votre système n'est pas vraiment récent, mais il est maintenant livré avec une doc en anglais. Diverses fonctions d'analyse et assez bien fait.
/UTILS/DISK/VIRUS/ANTIDOTE.TOS

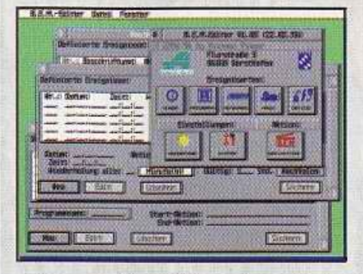
▼▼▼▼▼

✓ Imagin 3.0i

STE/TT/Falcon

Voici un traceur de fonctions en version limitée à une seule fonction, mais la version complète te permet d'en gérer deux, avec leurs dérivées.
Programme et doc en allemand.

/SCIENCES/MATHS/IMAGI30I.TOS

Réf. : ST1674 



✓ Bavaria Event Manager 1.09

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Ce programme permettra de gérer divers événements (lancements de programmes, actions à heures définies, mouvements de souris, envoi d'une chaîne de caractères ou d'un fichier sur un port, etc.). C'est tout en allemand mais assez complet, avec une aide au format ST-Guide.
/UTILS/DIVERS/BEM_109.TOS

▼▼▼▼▼

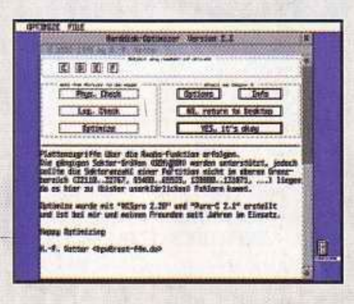


✓ Clickrun 1.4

STE/TT/Falcon

Voici un moyen d'avoir divers programmes (et, si vous utilisez un système supportant le protocole AV, des fichiers et dossiers) sous la main. Vous configurez votre palette en assignant les applications, et celles-ci seront disponibles d'un simple clic.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/CLICKR14.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Optimize 2.3

STE/TT/Falcon

Cet utilitaire permet de défragmenter les disques, tout en proposant quelques autres fonctions (check de l'intégrité par exemple). D'une rapidité convenable, il s'en sort bien.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/DISK/HP_OPT23.TOS

Réf. : ST1675

✓ Cookie Monster

STF/STE/TT/Falcon

Application TOS permettant de faire le point sur les divers cookies installés au démarrage.
Programme en anglais.
/UTILS/SYSTEM/COOKIE_M.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Egale 3.1E

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en anglais.
/UTILS/DIVERS/EGALE31E.TOS


Réf. : ST1676

✓ Extendos Pro Patch 2.3A

STF/STE/TT/Falcon

Extendos Pro est un driver de CD Rom commercial. Ce patch, diffusé en freeware, permettra à ceux qui sont déjà possesseurs réguliers d'Extendos Pro d'effectuer une mise à jour des versions 2.1, 2.2 et 2.3 vers une 2.3A.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/DISK/EPRO_23A.TOS

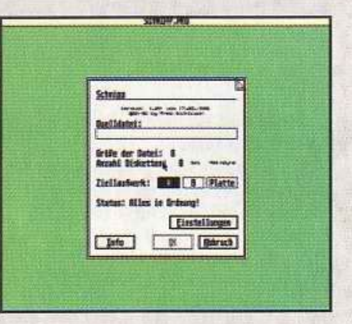
▼▼▼▼▼

✓ ST-Guide 14E

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Dernière version de ST-Guide qui, comme 1st Guide, fonctionne en hypertexte. S'il ne charge pas d'autres types de fichiers que les siens et l'ASCII, il permet d'insérer des IMG directement dans les fenêtres hypertexte.
Ce n'est pas vraiment une nouvelle version, cette release existe depuis plusieurs mois, mais elle est disponible ici en anglais.
/UTILS/DIVERS/STG-14E.TOS

Réf. : ST1677 



✓ Schnipp Schnapp 1.09

STF/STE/TT/Falcon

Ce nom, tranchant comme des lames de ciseaux, désigne un utilitaire qui permet de fragmenter un fichier (trop gros pour entrer sur une disquette) et qui possède aussi une fonction pour rassembler les morceaux. Livré avec une application pour PC (pour l'échange entre les deux machines).
Programme et doc en allemand et anglais.
/UTILS/FICHIERS/SCHNP109.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Stella 2.55

STF/STE/TT/Falcon

Cette application permet de récupérer différents formats de fichiers venant de diverses machines (y compris des fichiers Photoshop 2.5 et des sons Psion Organizer !) et d'en constituer une sorte de base de données. Réalisée avec la librairie Magic 4, l'interface

est jolie et pratique.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/STELL255.TOS

Réf. : ST1678 

✓ A La Card 1.41
STF/STE/TT/Falcon/MM
A La Card est un utilitaire sympathique qui permettra à l'interpréteur GFA Basic 3.xx de fonctionner dans les résolutions supérieures à 16 couleurs (256, 32768, 65536 ou 16 millions (Falcon et/ou cartes graphiques).
Il a été testé sur Falcon et sur ST, Mega STE, TT (et sous MagiCMac) avec cartes graphiques Spektrum (TC), Crazy Dots (TC) et Nova (TC). Il fonctionne peut-être avec d'autres cartes.
/UTILS/SYSTEM/ALACA141.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Turnus 2.0
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Les gestionnaires de disques et de fichiers sont habituellement structurés autour de masques de saisie contraignants. Ce n'est pas le cas de Turnus qui, alliant le concept de bureau et icônes à celui de base de données utilisant du texte libre, permettra à celui qui prendra le temps de se familiariser de gérer ses catalogues de fichiers avec une plus grande souplesse.
Programme et doc en Allemand.
/UTILS/FICHIERS/TURNUS20.TOS

Réf. : ST1679 

SCAP
Promos Folles

Disques Durs

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg. Livrés complets en boîtier externe avec cable SCSI.

1 Go SCSI externe 2290 Frs

Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec une interface DMA / SCSI, tous les câbles & logiciel en français.

160 Mo SCSI externe 1390 Frs

Autres capacités, nous consulter

Ecrans Couleur

Pour la gamme ST, STE, Ecrans RVB-Peritel

790 Frs

Port 150frs



LECTEUR CD

CD-ROM Quadruple vitesse SONY
SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1990,00 Frs

Port 150frs (+ 690,00 Frs pour la gamme ST)



CD-ROM SKYLINE

600Mo d'utilitaires, démos, images...

59 Frs

Port 15frs

Logiciels

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**
Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI

à partir de **50 Frs**



Occasions

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion. Des affaires tous les jours. Appelez-nous...

Reprise de votre Atari pour l'achat d'un PC



Exemple de configuration Multimédia complète :
Pentium 75 - 8Mo RAM - Disque dur 840 Mo
Ecran 14" - Windows 95 - Carte son 16 Bits
CD ROM Quadruple vitesse - 2 HP 2x25W

8490 Frs

Reprise Falcon entre 1000 et 4000 Frs
Reprise ST, STE entre 500 et 2000 Frs

Ouvert du mardi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris



Pour Commander :
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.1 2 3 4
Fax : 48.13.1 2 3 5